

# MEGA 4

Le Jeu des Messagers Galactiques

Un jeu de Didier Guiserix et Michel Brassine
4e Edition par Gregory Molle

# Mega IV

## Les regles du jeu

www.messagers-galactiques.com

Version 6 – été 2012

# CHAPITRE 1 - PRÉSENTATION

**En plus de l'encyclopédie de MEGA IV, nous avons développé un mécanisme qui conserve l'esprit de Mega tout en prenant en compte ses très nombreuses possibilités.**

- **Il s'adapte à la plupart des situations que peuvent rencontrer des Messagers Galactiques.**
- **Chaque meneur de jeu peut en faire ce qu'il veut autour d'un cœur de règles robustes.**
- **l hérite des quelques meilleures idées des systèmes de Mega I, II et III.**
- **Potentiellement très simple, il a pour vocation d'être agréable à utiliser aussi bien pour les débutants que pour les vieux routards, pour les techniciens et les comédiens.**

Pour répondre à toutes ces contraintes, nous avons ajusté les dix caractéristiques des anciennes versions de Mega, que nous avons regroupées en cinq types d'actions. Cela permet un éventail de combinaisons important tout en facilitant leur identification.

D'autre part, nous avons opté pour un nombre réduit de compétences générales avec la possibilité, d'une part, d'en rajouter et, d'autre part, de leur ajouter des spécialisations.

**On en arrive à un système simple et rapide de résolution :**

Caractéristique + compétences + spécialisation + 2D6.

Mega IV propose d'utiliser le cœur du système de 3 manières différentes, selon que se joue une partie destinée aux débutants, aux comédiens ou aux techniciens.

Nous espérons qu'au moins une partie de nos propositions vous plairons, en sachant que Mega IV se veut modulaire et personnalisable. Tant que vous ne changez pas les caractéristiques, les compétences et l'utilisation de 2D6 pour la part de hasard, vous pouvez dire que vous utilisez le système de Mega IV.

*Nous vous souhaitons de nombreuses heures de découverte de l'univers fantastique des messagers galactiques.*

***L'équipe de MEGA IV***

# Chapitre 2 - La création du personnage

**La création d’un personnage de Mega s’effectue en six étapes (plus une septième, facultative).**

1. Choix de la culture, de l’âge et de l'apparence du personnage.

2. Création de son historique.

3. Détermination de ses scores de caractéristiques :
   - 55 points à répartir.
   - Certains peuvent servir à améliorer les capacités de Transfert et de Transit.
   - D'autres à acquérir des compétences supplémentaires ou des spécialisations.
   - Ils servent aussi à doter votre Mega de pouvoirs psy et de pouvoirs magiques.

4. Répartition des points de compétences et de spécialisations :
   - 30 points de compétences à répartir (scores de 0 à 7).
   - 3 points à dépenser pour les degrés de spécialisation.

5. Choix de la formation technique du Mega :
   - 1 point automatique pour les compétences de base (le score maximum passe à 8).
   - 2 points automatiques (au lieu de 1) pour les deux compétences de base de la formation du Mega (score maximum : 9).
   - 3 points supplémentaires de spécialisation.

6. Détermination du Transfert et du Transit, les dons des Megas (score de 3 par défaut).

7. Possibilité de rejoindre une des voies de la Guilde.

Une feuille de personnage vierge est disponible ici : 2.7.5 Feuille de personnage.
Une feuille de compétences vierge est disponible ici : 2.7.6 Feuille de compétences.
Un exemple complet est disponible ici : 2.8 André Lepetit, l'incroyable « Monsieur Beignet ».

## 2.1 Choix de la culture, de l’âge et de l'apparence du personnage

- **Culture :**
  Le joueur choisit d’incarner un terrien de n’importe quelle culture : inuit, japonaise, africaine, saoudienne…
  - Il est possible, avec l'accord du MJ, d’incarner un extraterrestre, comme un Ganymédien par exemple.
  - Il est également possible, toujours avec accord du MJ, d’incarner un Talsanit (un humain issu d’une autre planète que la Terre).
  - Il est finalement possible, encore avec accord du MJ, d’incarner un Terrien issu d'un univers parallèle décalé dans le temps.

- **Age :**
  L'âge du personnage peut varier à sa création entre 16 et 100 ans. La technologie médicale de la guilde (Niveau Technique 6, par rapport au Niveau Technique 4 de la Terre) prodigue un traitement de longévité qui permet de vivre entre 160 et 180 ans avec une apparence de 30 ans (mais le Mega peut aussi choisir de garder une apparence plus vénérable).

- **Apparence :**
  L'apparence est laissée au choix du joueur. Elle comprend sa taille sons poids et ses autres particularités physiques. Il est possible de donner une indication sur la beauté globale du personnage, au choix du joueur ou bien en lançant 2D6 et en notant le résultat comme indicateur...
  En sachant que les canons de beauté sont déjà très variables au sein des cultures terriennes - alors imaginez ce qu'il en est au sein de la galaxie, entre les races Extra Talsanites, voire d'un univers à l'autre !

## 2.2 Création de l'historique du personnage

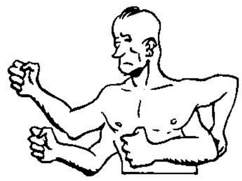
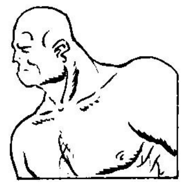
**Le joueur crée ensuite l'historique du personnage avant que celui-ci ne soit contacté par les recruteurs de la Guilde des Megas. Attention, la Guilde mène des enquêtes de « moralité » sur les Megas potentiels avant de les recruter (« vie et dignité ») ! Votre personnage ne pourra donc pas être un criminel au passé trouble et violent...**

**Note 1 : L'importance de l'historique du personnage :** La partie sur laquelle le MJ devrait insister, c'est l'origine et surtout l'historique du personnage (notamment si vous utilisez l'option « ne pas équilibrer les personnages ») ! Le système de règles se voulant léger et fonctionnel, ce n'est pas sur lui que vous devez compter pour donner vie à votre alter-ego ; il ne sera qu'un léger soutien à votre imagination !

**Note 2 : les enquêtes de « Moralité » :** A l'appréciation du MJ, et en accord avec les joueurs, rien ne vous empêche de créer une Guilde plus sombre que celle proposée dans Mega 4 et donc de créer des historiques plus torturés...

## 2.3 Détermination des scores de caractéristiques

**Il y a dix caractéristiques principales : cinq mentales et cinq physiques (ces dernières sont remplacées par celles de l'hôte en cas de Transfert).**
**Les caractéristiques sont regroupées par deux : à chaque caractéristique mentale correspond son équivalent physique.**
**Nous avons donc...**

<table>
<tr><th colspan="4">Percevoir</th></tr>
<tr><td colspan="4">Je perçois sans rien faire. Je constate juste.</td></tr>
<tr><td>Empathie<br>Pour avoir de l'intuition, un 6ème sens, remarquer une attitude, reconnaître une émotion…</td><td></td><td>Perception<br>Pour remarquer quelque chose, voire, entendre, sentir, goûter…</td><td></td></tr>
<tr><th colspan="4">Réagir</th></tr>
<tr><td colspan="4">Je réagis le plus vite possible, sans prendre le temps de me consulter moi-même, presque inconsciemment.</td></tr>
<tr><td>Décision<br>Pour réagir à l'improviste, se dépêcher, briller dans un « talk show »…</td><td></td><td>Réflexe<br>Pour être précis, rapide, agile…</td><td></td></tr>
<tr><th colspan="4">Agir</th></tr>
<tr><td colspan="4">J'agis, mais en prenant le temps de tenir compte à la fois de la situation et de ce que je suis ou veux.</td></tr>
<tr><td>Intellect<br>Pour savoir, planifier, réfléchir, faire des maths…</td><td></td><td>Adaptation<br>Pour s'adapter, bricoler, survivre…</td><td></td></tr>
<tr><th colspan="4">Forcer</th></tr>
<tr><td colspan="4">J'essaie d'imposer mon point de vue à la situation sans trop chercher à la comprendre.</td></tr>
<tr><td>Volonté<br>Pour ne pas abandonner, insister, se concentrer…</td><td></td><td>Force<br>Pour soulever, écraser, frapper…</td><td></td></tr>
<tr><th colspan="4">Résister</th></tr>
<tr><td colspan="4">La situation m'agresse, je lui résiste purement au lieu de m'adapter à elle ou même d'essayer de la changer.</td></tr>
<tr><td>Mental<br>Pour rester calme, résister aux agressions mentales, méditer…</td><td></td><td>Constitution<br>Pour résister aux maladies, aux poisons, garder son souffle, rester en vie…</td><td></td></tr>
</table>

Le score de ces 10 caractéristiques, pour un Mega d'origine humaine, varie de 1 à 9. Il est déterminé à la création du personnage et n'est pas immuable : il pourra augmenter grâce à l'entraînement ou l'expérience acquise sur le terrain.
A la création du personnage, le joueur répartit 55 points dans les dix caractéristiques, à sa convenance : minimum 1, maximum 9 (la moyenne des Terriens est autour de 3 ; celle d'un membre de l'Assemblée Galactique se situe dans les 4 ; et la moyenne des Mega est de 5).
Le joueur doit faire en sorte que cette répartition ne soit pas incompatible avec le passé qu'il a imaginé pour son personnage (ce qu'il était avant son recrutement par la Guilde). Des caractéristiques physiques faibles, par exemple, ne collent pas avec un ex-membre du corps des Marines américains.

**Note :** *Ne repartissez pas tout de suite la totalité de vos points de caractéristiques, car vous pourrez en avoir besoin pour la suite de la création de votre personnage.*

**Il est possible de prendre des points dans les caractéristiques principales pour :**

- Augmenter les caractéristiques spéciales de Transfert ou de Transit, qui commencent à 3 (1 point de caractéristique apporte un + 1 à l'un de ces deux pouvoirs : les dons des Megas se développent plus ou moins pendant l'entraînement de la Guilde) ;
- Les transformer en points de compétences (1 point de caractéristique donne 2 points de compétences ; ce qui peut entre autre permettre de créer un personnage enrôlé dans la guilde à un certain âge - un peu diminué mais plus expérimenté...)
- Les transformer en spécialisations SP1 (1 point de caractéristique permet d'obtenir une spécialisation SP1) ou SP2 (3 points de caractéristiques sont nécessaires pour obtenir une spécialisation SP2) ;
- Les transformer en compétence de maîtrise des énergies magiques ou psy, à l'appréciation du MJ (1 point de caractéristique donne 1/2 point de maîtrise magique ou psy).

1 point caractéristique
= 1 point transit ou transfert (max 6)
= 2 points compétences
= 1 SP1 = 1/3 SP2
= 1/2 point de maîtrise magique ou psy.

## 2.4 Répartition des points de compétence et de spécialisation

**Le joueur répartit ensuite 30 points dans les compétences de son choix, en fonction du passé qu'il a imaginé pour son personnage.**

- Le score des compétences avant le recrutement par la Guilde peut varier de 0 à 7 (pour un Mega d'origine humaine).
- Un 0 (aucun point attribué à la compétence) signifie que le personnage n'y connaît rien du tout, qu'il n'a aucun entraînement et que s'il souhaite accomplir une action relevant de la compétence en question, il devra se débrouiller avec ses seules caractéristiques. Et encore ! Si le meneur de jeu estime que cela est possible... Il peut en effet décider qu'une action est totalement irréalisable pour celui qui n'a pas un minimum de connaissances : lire un message écrit en chinois quand on n'a jamais appris le moindre mot de chinois, par exemple, relève de ce genre d'action infaisable, même pour un génie au QI dépassant les 160 ; par contre, grimper à un arbre est possible pour n'importe qui, même s'il n'a jamais suivi de cours d'escalade...
- A l'issue de la formation de la Guilde, le score d'une compétence enseignée par la Guilde (+ 1) ne peut être supérieur à 8.
- Dans le cas des deux compétences de la spécialisation de la guilde (+ 2), le score pourra atteindre 9.
- Les Megas pourront dépasser ces scores ultérieurement, en utilisant des points d'expérience (jusqu'à une limite de 10).
- Les compétences de Mega 4 étant pour la plupart très génériques, elles se distinguent par des degrés de spécialisation « SP1 ». Un degré de spécialisation donne un bonus de + 1 à l'utilisation de

la spécialité de la compétence. Il existe aussi un deuxième degré de spécialisation « SP2 » qui apporte un bonus de + 2.

- Il est possible de faire varier le nombre de points de compétences en fonction de l'âge auquel le personnage est recruté par la Guilde. C'est ce qui se passe lorsqu'une grande partie des 55 points de caractéristiques sont dépensés pour augmenter les Compétences et les Spécialisations (à 80 ans, un Mega aura une plus grande expérience mais un corps plus fatigué qu'un Mega de 20 ans).

### 2.4.1 Liste des compétences de base des Megas

* Compétences génériques enseignées à toutes les recrues de la guilde (bonus automatique de + 1 au niveau, maximum 7).

** Les compétences comportent une parenthèse ( __________ ) doivent être précisées ; Connaissance (Biologie) et Connaissance (histoire) n'ont par exemple pas grand chose en commun. Notons que si les formations de la Guilde ajoutent un +1 a une compétence avec parenthèse, le joueur peut ajouter une autre compétence de la même famille, mais celle-ci ne bénéficiera pas du bonus de formation de la Guilde.

*** Les compétences de combat permettent d'utiliser sans malus n'importe quelle arme du même type.

- **Administration (*)**
  Connaissances générales dans le domaine du droit (civil, pénal, administratif, commercial…) et du fonctionnement des institutions de l'Assemblée Galactique, mais aussi capacité à intégrer rapidement la logique normative d'une culture. Spécialisations : bureaucratie, commerce, droit…
- **Art ( __________ ) (*)(**)**
  Connaissance (théorique, historique) et pratique de toute forme d'art, corporel ou plastique. Spécialisations : audiovisuel, photographie, peinture, sculpture, musique…
- **Combat ( __________ ) (*)(**)(***)**
  Ensemble de capacités relatives au combat. Cette compétence se décline en quatre sous-compétences que tout Mega débutant possède au niveau 1 :
  - **Combat (mains nues)** : ensemble de capacités relatives au combat sans armes, en utilisant son corps (prises, coups de poings, de pieds…).
    Spécialisations : lutte, boxe, judo, karaté, kung-fu…
  - **Combat (armes blanche)** : ensemble de capacités à utiliser des armes manufacturées (couteau, bâton, épée…) ou des objets (chaise, bilboquet…) pour frapper et parer au cours d'un combat.
    Spécialisations : armes tranchantes, d'hast, contondantes…
  - **Combat (armes de jet)** : ensemble de capacités relatives au combat à distance, en utilisant des armes qu'il faut propulser uniquement ou en partie avec sa propre force (lances, pierres, grenades, shurikens, frondes, mais aussi tout projectile improvisé).
    Spécialisations : couteau, javelot, pierre, grenade…
  - **Combat (armes de tir)** : ensemble de capacités relatives au combat à distance, en utilisant des armes lançant des projectiles et produisant leur propre énergie.
    Spécialisations : arcs et arbalètes, armes à feu, armes à rayonnement…
- **Communication (*)**
  Capacité de convaincre autrui, de s'attirer sa confiance, de le captiver ou de le tromper par le baratin, l'imitation, le mensonge, le culot ou l'éloquence, ou encore en jouant la comédie. Spécialisations : Dialoguer, Baratiner, Marchander, Convaincre…
- **Conduite/Pilotage (*)**
  Capacité de manœuvrer tout véhicule qui implique totalement ou partiellement les aptitudes personnelles du conducteur, de réagir aux modifications de l'environnement et aux variations de vitesse. Spécialisations : bateau, voiture, camion, avion, ski, surf…
- **Connaissance ( __________ ) (**)**
  Connaissance théorique non couverte par une autre compétence de cette liste.

Exemples : occultisme, linguistique, archéologie, œnologie…

- **Construction/Destruction (*)**
  Connaissances relevant du génie civil, des matériaux et de l'architecture, applicable également au sabotage ou à la fouille des bâtiments.
  Spécialisations : explosif, désamorçage, architecture…
- **Discrétion/Filature (*)**
  Progresser en se servant au mieux du terrain, du décor, pour ne pas être vu ni entendu… si c'est possible !
  Spécialisation : filature, milieu sauvage, milieu urbain…
- **Électronique / Informatique (*)**
  Connaissances en systèmes électriques et électroniques, applicables à la compréhension de leur fonctionnement, à leur réparation, voire à leur piratage.
  Spécialisations : informatique, télécommunications, électronique, piratage…
- **Etiquette (*)**
  Capacité à repérer très vite les us et coutumes, à s'intégrer dans un milieu quelconque afin de s'y conformer. Un haut niveau indique un personnage à l'aise partout.
  Spécialisations : hautes sociétés, pègres, Marcelle (Milieu populaire)…
- **Mécanique/Bricolage (*)**
  Connaissance des mécanismes et des moteurs, identification d'une machine et de son fonctionnement, réparation et bricolage avec les moyens du bord.
  Spécialisations : moteurs, électricité, plomberie, ébénisterie…
- **Métier ( _________ ) (**)**
  Connaissance pratique non couverte par une autre compétence de cette liste.
  Exemples : dactylographie, serrurerie, poterie, menuiserie…
- **Milieu ( _________ ) (*) (**)**
  Connaissance des phénomènes et des pièges dans un milieu spécifique à déterminer entre…
  - **Milieu aérien/spatial** : connaissance des phénomènes atmosphériques, des dangers de l'espace profond et des mouvements dans le vide, ainsi que de tous les équipements s'y rapportant.
    Spécialisations : espace, atmosphère…
  - **Milieu marin** : connaissance des phénomènes et des pièges de la mer, des créatures qu'on y trouve, des véhicules et matériels qui s'y rapportent et des communautés qui y vivent.
    Spécialisations : sous-marin, arctique, pêche…
  - **Milieu sauvage** : connaissance des phénomènes et des pièges, des créatures qu'on trouve dans les terres désolées ou laissées à l'abandon, ou bien peuplées de rares nomades.
    Spécialisations : forestier, désertique, tropicale, arctique…
  - **Milieu urbain :** Connaissance des phénomènes et des pièges dans les milieux urbains. Permet de s'orienter rapidement en ville, de savoir trouver un service précis, de savoir localiser les bons et les mauvais quartiers et la population qui s'y rattache.
    Spécialisation : bas fonds, beaux quartiers…
- **Premiers soins (*)**
  Capacité à limiter les dégâts en stoppant une hémorragie ou en plaçant une attelle, à retaper un blessé pour le transporter.
  Spécialisations : blessure par balles, maladies, coupures…
- **Prouesses physiques (*)**
  Réalisation de performances physiques.
  Spécialisations : courir, sauter, escalader, endurance…
- **Remarquer détail (*)**
  Mobilisation des perceptions sensorielles, vigilance, capacité à recouper des observations.
  Spécialisations : sons, odeurs / goût, contact…
- **Science (général) (*)**
  Culture générale scientifique (NT6 pour les Megas).
- **Science ( _________ ) (**)**
  Connaissance scientifique spécifique.
  Spécialisations : physique, chimie, géologie, astronomie…

▲ **Tactique (*)**

C'est une compétence martiale qui concerne l'organisation des troupes en petit effectif, comme une équipe de Megas par exemple ; au-delà, on utilise Stratégie. Cette compétence…

1. Permet d'évaluer une situation d'affrontement à petite échelle (est-ce que ça va dégénérer ?).
2. Permet de juger si un combat peut être remporté.
3. Permet d'organiser une embuscade.
4. Permet d'utiliser au mieux l'armement disponible.
5. Permet d'utiliser au mieux le terrain.
6. Permet de donner un bonus aux autres Megas lors d'un affrontement.

***Notes concernant Les compétences de base enseignées par la Guilde*** : Elles ne permettent pas toujours à elles seules de définir un personnage ; il est conseillé d'ajouter quelques compétences de connaissances, de métiers, de milieux ou d'en inventer comme proposé dans la rubrique 2.4.2 « Créer des compétences ».

***Notes concernant les compétences “Connaissance” et “Métier”*** : Les compétences « Connaissance et Métier » sont là pour couvrir tout ce qui ne l'est pas déjà par d'autres compétences. Supposons que vous vouliez que votre personnage soit un grand amateur de littérature, ou qu'il soit doué pour la plomberie ; il n'y a pas de compétence « Littérature » ni « Plomberie ». Alors, que faire ? Eh bien choisissez tout simplement la compétence Connaissance pour tout ce qui est d'ordre théorique ou la compétence Métier pour tout ce qui est d'ordre pratique, en précisant entre parenthèses le domaine auquel vous souhaitez qu'elle s'applique. Dans nos exemples, il suffirait de prendre Connaissance (Littérature) ou Métier (Plomberie), et le tour serait joué. Un personnage peut avoir autant de Connaissances ou de Métiers que vous le souhaitez. Faites juste attention à ce qu'il ne se recoupent pas, ce qui serait une perte de points. Une secrétaire trilingue d'origine française pourrait ainsi avoir : Connaissance (Anglais), Connaissance (Russe), Métier (Sténo), Métier (Dactylo). Si la compétence est déjà couverte ailleurs, par contre, inutile de « créer » une compétence Connaissance ou Métier. Un pilote de course, par exemple, n'aura pas Métier (Pilote de Course) mais Conduite/Pilotage et Mécanique/Bricolage, qui existent déjà.

***Notes concernant les compétences scientifiques :*** Les compétences « Science » fonctionnent exactement comme la compétence Connaissance. On les distingue seulement par soucis de clarté. Un scientifique n'aura donc pas Connaissance (Chimie) mais Science (Chimie). De toute façon, en cours de jeu, cela revient exactement au même : on lance les dés et on y ajoute la caractéristique appropriée ainsi que le niveau qu'on a mis dans cette compétence. Si vous souhaitez que votre personnage soit pointu dans un domaine précis d'une science, n'hésitez surtout pas à prendre la spécialité correspondante. Un spécialiste en physique moléculaire aura ainsi la compétence Science (Physique) avec la spécialité (SP1 ou même SP2) : Physique moléculaire. La compétence Science (générale) correspond à une culture générale scientifique. Elle permet au personnage de savoir ce qui se dit dans le milieu scientifique, quel chercheur étudie quoi, sans nécessairement pouvoir en comprendre tous les tenants et les aboutissants. Nul doute que notre chercheur en physique moléculaire aura également quelques points dans la compétence Science (générale). C'est en effet elle qui permet de savoir qu'Einstein est l'auteur de la théorie de la relativité et qu'il a expliqué que la vitesse de la lumière ne pouvait pas être dépassée car la masse de l'objet devenait alors infinie, nécessitant une énergie infinie pour le mouvoir. Elle permet également de savoir que certains chercheurs ont récemment découvert des particules qui semblent avoir dépassé cette vitesse de la lumière et qu'ils font actuellement appel à la communauté scientifique pour vérifier leur expérimentation… Un personnage qui n'est pas vraiment scientifique mais qui s'intéresse tout de même aux découvertes par simple goût culturel aura donc essentiellement la compétence Science (générale).

### 2.4.2 Créer des compétences

**Les compétences inscrites sur la feuille de personnage ne sont pas les seules utilisables en jeu. Que ce soit à la création du personnage, ou lors de l'attribution des points d'expérience, le joueur a donc la possibilité de créer de toute pièce une nouvelle compétence. La seule limite est l'imagination des joueurs d'un côté et la vraisemblance de l'autre (inventer la compétence « Tuer tout ce qui bouge dans toutes les situations » est un exemple à la fois d'imagination défaillante et d'invraisemblance). Évidemment, il vaut mieux veiller aussi à ce que cette compétence soit utile (« Pratique du jeu des Petits Chevaux » risque fort de ne jamais être utile). Il est également conseillé de respecter les deux principes suivants…**

- La nouvelle compétence ne doit pas être redondante avec celles de la liste de base (avant de l'inventer, il faut vérifier que son champ d'action n'est pas déjà couvert par une des compétences de base ; auquel cas la compétence serait avantageusement remplacée par un ou plusieurs degré de spécialisation SP1 ou SP2. Ex : créer la compétence Principes de physique quantique est contre-productif ; cela devrait constituer une spécialité de Sciences (physiques).
- La nouvelle compétence ne devrait remplacer une ou plusieurs SP que dans l'éventualité d'un personnage dont la raison de vivre a été cette spécialisation (à l'appréciation du MJ).

**Quelques suggestions pour des compétences supplémentaires (à déterminer avec le MJ) :**

- Acrobatie
- Chasse
- Coordination
- Commandement
- Comédie
- Connaissance de l'armement
- Connaissance des races extratalsanites
- Connaissance du Continuum (Astrophysique NT 7)
- Crocheter
- Équitation
- Évaluer
- Expliquer
- Linguistique
- Organiser
- Pêche
- Psychologie
- Médecine
- Nager
- Séduire
- Stratégie

### 2.4.3 Attribution de points de spécialisation

Avant son incorporation dans la Guilde, le personnage devait certainement avoir quelques « spécialités ». Elles sont représentées par 3 points de spécialisation (3 SP1 ou 1 SP2) qu'il peut utiliser comme il le souhaite (avec l'accord du meneur de jeu).

Rappelons également que le joueur peu ajouter des points de Spécialisation en sacrifiant des points de caractéristiques ou des points de compétences comme indiqué ci-dessous :

- 1 point de caractéristique = 1 SP1
- 3 points de caractéristiques = 1 SP2
- 2 points de compétences = 2 SP1
- 6 points de compétences = 2 SP2

### 2.4.4 Les degrés de spécialisation

Pour chacune des compétences de son personnage, le joueur a le droit de choisir des degrés de spécialisation (notés SP1 ou SP2) qui lui apporteront des bonus dans certaines circonstances. A la création, le joueur dispose de trois points dédiés aux degrés de spécialisation pour n'importe quelle compétence de son choix (en fonction de son passé sur Terre), plus trois autres points dédiés aux degrés de spécialisation pour les compétences spécifiques de sa formation de Mega, ce qui fait six points au total.

Pour une compétence donnée, il existe deux degrés de spécialisation possibles (notés SP1 et SP2). Acheter un degré SP1 coûte un point ; acheter un degré SP2 coûte trois points. On peut ainsi acheter six SP1 pour six compétences différentes, deux SP2 pour deux compétences différentes ou trois SP1 et un SP2…

- 1 point = 1SP1
- 3 points = 1 SP2

Il faut bien réfléchir à la dénomination des degrés de spécialisation. En effet, choisir une spécialité trop poussée dès le SP1 (« Nage en eaux vives » par exemple) n'a que peu de chances d'être utilisable en cours de jeu.
Bien entendu, il faut éviter l'excès inverse en choisissant un SP2 trop généraliste, qui serait trop fréquemment source d'un bonus important. La validation du choix d'un SP est toujours soumise à l'approbation du meneur de jeu.
Concernant les quatre compétences de combat, il est bien entendu possible de se spécialiser dans un type d'arme particulier. Afin d'éviter les abus, on considère qu'une telle spécialisation ne peut pas dépasser le premier degré de spécialisation (SP1). Un SP2 correspond à l'utilisation d'une arme donnée dans des circonstances particulières, comme la maîtrise d'une botte secrète par exemple.
Il est possible de prendre plusieurs SP1 ou SP2 dans une même compétence.
Un SP1 n'est pas différent d'un SP2, sauf qu'un SP2 indique une plus grande niveau de spécialisation.

**Exemple :**
Un aviateur qui pilote régulièrement aura la compétence : Pilotage (SP1 avion)
Un autre aviateur qui a conduit des dizaines d'appareils depuis plus de 30 ans aura : Pilotage (SP2 avion)

C'est avec ces spécialisation qu'un Mega peut se distinguer d'un autre !

## 2.5 Le choix d'une formation Mega

**Les Megas nouvellement recrutés choisissent une des dix formations spécialisées, destinée à faire du personnage un spécialiste dans certaines tâches. Voici la liste des formations proposées :**

1. **Astro** : spécialiste de la conduite et du pilotage, il connaît les pièges de l'espace profond, des atmosphères et des mers, et possède quelques techniques de survie.
2. **Biocyb** : médecin des corps, des prothèses et donc à la limite des droïdes ; il est aussi versé dans la biochimie, les biotechnologies et le génie biologique.
3. **Conceptec** : spécialiste des principes physiques usuels et des structures des moteurs, des robots et autres engins ; il conçoit et répare des systèmes électriques, électroniques et positroniques.
4. **Ecosophe** : ethnologue, écologiste et spécialiste de terraformation, il est aussi, dans des proportions variables, savant, politique et poète.
5. **Empathe** : versé dans la psychologie, les sciences cognitives et les techniques d'expression artistique, c'est le spécialiste pour établir une relation de confiance avec des inconnus méfiants, juguler les phénomènes de panique et soigner les victimes de traumatismes mentaux.

6. **Fouineur** : enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste, toujours curieux, discret et manipulateur.
7. **Médian** : diplomate au sens large du terme, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur, que ce soit au sein de l'Assemblée Galactique ou de n'importe quel empire au fin fond de l'univers.
8. **Patrouilleur** : tour à tour aigle ou félin, toujours prêt à séduire mais aussi à griffer à la première alerte, il est attentif à son environnement, prêt à l'action tant dans la jungle qu'au cours d'un dîner mondain.
9. **Ranger** : spécialiste de l'exploration, des installations improvisées et de la survie en milieu hostile.
10. **Sensit** : Spécialiste des expressions et techniques artistiques. Il peut être plutôt technique (axé sur les matériels ou l'érudition) ou « expressif » (esprit sans cesse en création, à la recherche de formes d'arts variées).

Il existe une onzième formation :

11. **Norjan** : théoricien, expérimentateur des lois physiques de l'Intercontinuum, des psys, de la magie, du Transfert et du Transit, il peut avoir des allures de savant froid, fou, allumé ou téméraire. Sauf décision contraire du meneur de jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à choisir cette spécialité, mais il peut arriver que leurs personnages, exceptionnellement, soient accompagnés en mission par un tel individu, pour les aider… et sans doute aussi les agacer !

### 2.5.1 Points supplémentaires en fonction de la formation Mega

La formation choisie par les Megas au moment de leur recrutement se traduit par des points supplémentaires dans certaines compétences. Deux compétences augmentent de deux points grâce à l'entraînement spécifique (avec un score maximum de 9) ; les autres compétences, marquées d'un astérisque dans la liste (*), sont augmentées de 1 point dû à la formation commune à tous les Megas (score maximum de 8).

**Voici la liste des formations Mega et des compétences spécifiques qui y sont enseignées :**

| | |
|---|---|
| **Astro** | Conduite/Pilotage : +2<br>Milieu (choisir une spécialisation) ou Électronique/Informatique : +2 |
| **Biocyb** | Premiers soins : +2<br>Métier (Médecine). ou Électronique/Informatique : +2 |
| **Conceptec** | Électronique/Informatique : +2<br>Mécanique/Bricolage : +2 |
| **Ecosophe** | Sciences (Ethnologie, Géologie, Écologie ou Terraformation au choix) : +2<br>Milieu (choisir une spécialisation) ou Étiquette : +2 |
| **Empathe** | Remarquer détails : +2<br>Étiquette ou Communication : +2 |
| **Fouineur** | Remarquer détails : +2<br>Administration ou Communication : +2 |
| **Médian** | Étiquette : +2<br>Communication : +2 |
| **Patrouilleur** | Combat (choisir une spécialisation) : +2<br>Tactique : +2 |
| **Ranger** | Milieu sauvage : +2<br>Prouesses physiques ou Mécanique/Bricolage : +2 |
| **Sensit** | Remarquer détails : +2<br>Arts (choisir une spécialisation) ou Étiquette : +2 |
| **Norjan** | Connaissance du continuum (Astrophysique NT 7) : +2<br>Science (choisir une spécialisation) ou Expliquer : +2 |

***Note 1 :*** Il est possible, quand deux compétences sont proposées, d'ajouter une spécialisation (SP1) dans chacune des deux compétences proposées à la place d'un +2 dans une seule !

***Note 2 :*** Le +2 des compétences spécifiques des formations de la Guilde ne s'ajoute pas au +1 de la formation générale ; il s'y substitue.

### 2.5.2 Degrés de spécialisation supplémentaires

La formation Mega débouche sur l’obtention de trois autres points à dépenser dans des « degrés de spécialisation » pour les compétences spécifiques à la formation.

## 2.6 Transfert, transit et autres dons des Megas

**Transfert et Transit** : ces deux caractéristiques démarrent avec un score automatique de 3. Les joueurs peuvent toutefois les augmenter en utilisant un ou plusieurs des 55 points de création alloués aux caractéristiques - ce qui réduira d'autant ces dernières. Il est possible de les augmenter par l'expérience, jusqu’à neuf en théorie ; mais des rumeurs évoquent des Vieux capables de dépasser ce score…

**Magie et pouvoirs psy** : ces deux autres dons sont optionnels. Ils démarrent à 0 (absence de don) et doivent être augmentés en utilisant un ou plusieurs des 55 points de création alloués aux caractéristiques.

## 2.7 Règles optionnelles

### 2.7.1 Possibilité de rejoindre une des voies de la Guilde

Les voies sont les écoles psy de la Guilde. Les pouvoirs psys puisent leur force non pas dans le monde extérieur, comme la magie, mais dans l'esprit des Megas eux-mêmes.
Pour développer leurs capacités, les Megas ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental. Au fil des générations, ces techniques sont devenues les voies ou les « écoles psys de la Guilde ». Ces voies sont le fruit des expérimentations de centaines de Megas, psys ou non, qui ont intégré la Guilde depuis près de 200 siècles.
Il n'est pas nécessaire de posséder des pouvoirs psys pour y accéder. Certains maîtres réputés pour leur perfection dans la voie ne possédaient aucune capacité psy !

Les voies actuellement enseignées à la Guilde sont au nombre de cinq et sont en rapport avec les 5 caractéristiques mentales d'un Mega :

| | | |
|---|---|---|
| **La voie de l'invisible** | Empathie | Perception du mental et modification des apparences, privilégiant le ressenti. |
| **La voie de l'avantage** | Décision | Perception, compréhension et utilisation des rapports conflictuels dans l'univers ; accorde une place importante à la réaction dans l'instant. |
| **La grande voie interne** | Intellect | Perception et manipulation des énergies au-delà de la matière ; insiste sur la réflexion et la planification. |
| **La voie de la volonté** | Volonté | Perception et manipulation du mental, en insistant sur la pugnacité. |
| **La voie interne physique** | Mental | Perception et manipulation des énergies et de la matière ; base son enseignement sur la résistance. |

Il existe trois niveaux d'avancement dans chaque voie : « *initié* », « *Compagnon* » et « *Maître* ».

| Application des bonus | Circonstances dans lesquelles s'applique un bonus | Initié | Compagnon | Maître |
|---|---|---|---|---|
| **la voie de l'invisible** | *aux tests qui prennent en compte la perception ou la psychologie* | **+1** | **+2** | **+3** |
| **la voie de l'avantage** | *pour avoir l'initiative ou garder son calme* | **+1** | **+2** | **+3** |
| **la grande voie interne** | *dans l'utilisation des pouvoirs magiques ou psychiques* | **+1** | **+2** | **+3** |
| **la voie de la volonté** | *aux tests de Transfert et à tout conflit de volonté* | **+1** | **+2** | **+3** |
| **la voie interne physique** | *aux tests de Transit et à la création de points de transit* | **+1** | **+2** | **+3** |

**Acquisition des niveaux d'avancement dans les voies :**

- ***Initié***, il faut utiliser :
  - 5 points de caractéristiques à la création du personnage ou 10 points de compétences, voir une combinaison des deux,

- ou alors 20 points d'expérience en cours d'aventure si le joueur n'a pas initié son personnage à une voie lors de sa création.

- ***Compagnon*** *:* il faut être initié, dépenser 15 points d'expérience et avoir effectué au moins 5 missions.
- ***Maître*** *:* il faut être compagnon, dépenser 30 points d'expérience et avoir effectué au moins 15 missions.

### 2.7.2 Une augmentation des scores non progressive

Dans certains jeux, à la création des personnages, le coût d'achat des scores de caractéristiques et de compétences suit une courbe exponentielle. Tel n'est pas le cas ici. MEGA IV utilise une échelle proportionnelle : un score de 3 coûte trois points de création, un score de 6 coûte six points, et pas sept, huit ou davantage, sous prétexte qu'il faudrait « payer le prix de l'excellence », c'est-à-dire des scores plus avantageux. Nous justifions ce choix par le fait que Mega 4, qui est un jeu « à missions », doit permettre de créer des personnages « one-shot », qui ne seront pas forcément développés en campagne. Ils doivent par conséquent pouvoir démarrer leur carrière de PJ avec des scores d'emblée élevés dans les domaines dans lesquels ils souhaitent se spécialiser (au détriment des autres, cependant). Le meneur de jeu est bien entendu encouragé à modifier cela s'il envisage un jeu à plus long terme, démarrant avec des personnages réellement débutants, aux scores plus limités. Par contre la progression par l'expérience reste proportionnelle (voir le chapitre 7, « Avant et après la partie »).

### 2.7.3 Ne pas équilibrer les personnages

Pourquoi n'avoir que des personnages ayant le même potentiel ? Dans la vie, certains sont plus forts que d'autres. Alors pourquoi les nouvelles recrues des Megas seraient-elles toutes équivalentes ?
Nous ne jouons pas à un MMORPG ! Même avec un personnage beaucoup plus faible que les autres, une aventure peut être réussie brillamment. Cette réussite est en général beaucoup plus basée sur les idées des joueurs que sur les capacités de leurs personnages !
Le roleplay d'un personnage avec de nombreuses faiblesses peut être plus intéressant ou, en tout cas, plus méritoire, plus prenant, plus fun ! C'est le syndrome Pipin/Gandalf !
Vous pouvez donc décider vous-même des points à répartir entre les caractéristiques et les compétences de votre personnage, librement, en fonction de son historique ! Ou, encore mieux, ne pas en tenir compte du tout et lui attribuer directement les scores que vous souhaitez, du moment que vos choix sont justifiés par son vécu…
La seule restriction est alors la suivante : tout le monde doit être d'accord avec votre personnage une fois celui-ci terminé : le meneur de jeu, évidemment, mais aussi les autres joueurs.
De même, dans vos scénarios, le meneur de jeu peut choisir de favoriser les idées des joueurs plutôt que leurs lancés de dés ! Mais les joueurs lui pardonneront-ils de briser la sacro-sainte loi du tous égaux devant les règles ? Là encore, tout dépend de ce que vous attendez d'une partie de jeu de rôle.
Courage MJ aventureux. Mega, c'est plus fort que toi !

### 2.7.4 Conversion de personnage Mega III en Mega IV

- Caractéristique Mega IV = Trait Mega III / 2 - 1 (arrondie à l'entier inférieur)
- Compétence Mega IV = Compétence Mega III / 2 (arrondie à l'entier inférieur)
- Compétence Arme Mega IV = CA Mega III - 1
- Protection Mega IV = CD Mega III
- Arme à distance Mega IV = Nb de d6
- Arme à distance Mega III (page 29, dans Mega III)

**Exemple :** Pistolet à poudre 2d6, donc, pour Mega IV = 2.

## 2.7.5 Fiche de personnage (bêta 13)

| | |
|---|---|
| **Nom du personnage** | **Culture :** |
| | **Métier :** |
| | **Spécialité Mega :** |
| **Portrait** | **Description :** |

| | | |
|---|---|---|
| **Percevoir** | | **Note de Transfert** |
| **Empathie** | **Perception** | |
| **Réagir** | | |
| **Décision** | **Réflexes** | |
| **Agir** | | |
| **Intellect** | **Adaptation** | |
| **Forcer** | | |
| **Volonté** | **Force** | |
| **Résister** | | **Transfert :** / **Transit :** |
| **Mental** | **Constitution** | **Magie :** / **Psy :** |

| Compétence | Niveau |
|---|---|
| | |
| * Administration | |
| * Art ( ________________ ) | |
| | |
| * Combat (mains nues) | |
| * Combat (armes blanches) | |
| * Combat (armes de jet) | |
| * Combat (armes de tir) | |
| | |
| * Communication | |
| * Conduite/Pilotage | |
| * Construction/Destruction | |
| | |
| * Discrétion/Filature | |
| | |
| * Électronique/Informatique | |
| * Étiquette | |
| | |
| * Mécanique/Bricolage | |
| * Milieu ( ______________ ) | |
| | |
| * Premiers soins | |
| * Prouesses physiques | |
| | |
| * Remarquer détail | |
| | |
| * Science (général) | |
| | |
| * Tactique | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

**Niveau actuel général :** ___________

**Volonté :** _________ **Force :** ___________

**Mental :** ________ **Constitution :** _______

**Notes :**

**Nom du joueur :** **Meneur de jeu :** **Date de création :**

## 2.7.6 Fiche de compétences (bêta 13)

Nom du personnage :

| Compétences | Spécialisations | Niveau | XP |
|---|---|---|---|
| | | | |
| * Administration | | | |
| | | | |
| * Art ( ________________________ ) | | | |
| | | | |
| * Combat (mains nues) | | | |
| * Combat (armes blanche) | | | |
| * Combat (armes de jet) | | | |
| * Combat (armes de tir) | | | |
| | | | |
| * Communication | | | |
| | | | |
| * Conduite/Pilotage | | | |
| | | | |
| * Construction/Destruction | | | |
| | | | |
| * Discrétion/Filature | | | |
| | | | |
| * Electronique/Informatique | | | |
| | | | |
| * Etiquette | | | |
| | | | |
| * Mécanique/Bricolage | | | |
| | | | |
| * Milieu ( ______________________ ) | | | |
| Milieu ( ______________________ ) | | | |
| | | | |
| * Premiers soins | | | |
| | | | |
| * Prouesses physiques | | | |
| | | | |
| * Remarquer détail | | | |
| | | | |
| * Science (général) | | | |
| | | | |
| | | | |
| * Tactique | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## 2.8 Exemple de création de personnage

**Culture, âge, apparence :**
Français moyen sous bien des points, à 40 ans, c'est une personne imposante qui fait plus de 130 kg tout en ne dépassant pas les 1m70. Mais il est énergique et se déplace avec beaucoup plus de facilité qu'il n'y paraît. Ses bras sont de véritables étaux et durant sa jeunesse, il pratiqua le catch, ce qui lui a appris à ne blesser personne lorsqu'il fais usage de sa force. Heureusement !

**Historique :**
Il est l'aîné d'une famille de six personnes dont un frère et deux sœurs.
Boulanger comme sons père, André Lepetit (alias « l'incroyable M. beignet ») aurait préféré faire une carrière de catcheur professionnel. Mais la mort de sons père l'a contraint à reprendre la petite affaire familiale.Patrouilleur
L'incroyable M. Beignet dut se contenter d'une petite carrière amateur et de passer la plus grande partie de sa première vie a lutter contre la pâte à pain afin de nourrir sa famille.
Une fois que ses frère et sœurs eurent fini leurs études et qu'ils ce furent installés, André songea à de grands voyages et se prit de passion pour les mammifères marins. C'est lors d'une conférence sur les cétacés qu'il rencontra de biens étranges personnages...

## André Lepetit
*"L'incroyable M. beignet"*

**Culture :** Française
**Métier :** Artisan Boulanger
**Spécialité Mega :** Patrouilleur
**Description :** 1m70 pour 130 kg
Un gros français à la moustache fournie et qui possède deux petits yeux qui semblent tout observer avec avidité.

| Percevoir | |
|---|---|
| **Empathie** | **Perception** |
| 4 | 7 |
| **Réagir** | |
| **Décision** | **Réflexes** |
| 6 | 4 |
| **Agir** | |
| **Intellect** | **Adaptation** |
| 3 | 6 |
| **Forcer** | |
| **Volonté** | **Force** |
| 5 | 7 |
| **Résister** | |
| **Mental** | **Constitution** |
| 5 | 6 |

**Note de Transfert**

| | |
|---|---|
| **Transfert :** 3 | **Transit :** 3 |
| **Magie :** | **Psy :** |

| Compétence | Niveau |
|---|---|
| | |
| * **Administration** | 2 |
| * **Art (** décoration culinaire **)** | 2 |
| | |
| * **Combat (mains nues)** | 6 |
| * **Combat (armes blanches)** | 3 |
| * **Combat (armes de jet)** | 2 |
| * **Combat (armes de tir)** | 2 |
| | |
| * **Communication** | 2 |
| * **Conduite/Pilotage** | 3 |
| * **Construction/Destruction** | 3 |
| | |
| * **Discrétion/Filature** | 4 |
| | |
| * **Électronique/Informatique** | 1 |
| * **Étiquette** | 2 |
| | |
| * **Mécanique/Bricolage** | 3 |
| * **Milieu (** Urbain **)** | 1 |
| * Métier ( Boulanger ) | 3 |
| * **Premiers soins** | 2 |
| * **Prouesses physiques** | 4 |
| | |
| * **Remarquer détail** | 5 |
| | |
| * **Science (général)** | 2 |
| | |
| * **Tactique** | 3 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

**Niveau actuel général :** ____________

**Volonté :** _________ **Force :** ____________

**Mental :** ________ **Constitution :** _______

**Notes :**

**Nom du joueur :** **Meneur de jeu :** **Date de création :**

**Nom du personnage : André Lepetit**

| Compétences | Spécialisations | Niveau | XP |
|---|---|---|---|
| | | | |
| *** Administration** | | 2 | |
| | | | |
| *** Art (** décoration culinaire **)** | | 2 | |
| | | | |
| *** Combat (mains nues)** | sp1 (catch) sp1(projeter) | 6 | |
| *** Combat (armes blanche)** | sp1 (armes improvisées) | 3 | |
| *** Combat (armes de jet)** | | 2 | |
| *** Combat (armes de tir)** | | 2 | |
| | | | |
| *** Communication** | sp1 (Impressionner) | 2 | |
| | | | |
| *** Conduite/Pilotage** | | 3 | |
| | | | |
| *** Construction/Destruction** | | 3 | |
| | | | |
| *** Discrétion/Filature** | | 4 | |
| | | | |
| *** Electronique/Informatique** | | 1 | |
| | | | |
| *** Etiquette** | | 2 | |
| | | | |
| *** Mécanique/Bricolage** | | 3 | |
| | | | |
| *** Milieu (** Urbain **)** | | 1 | |
| **Milieu ( ______________________ )** | | | |
| * Métier ( Boulanger ) | sp1 (viennoiserie) | 3 | |
| *** Premiers soins** | | 2 | |
| | | | |
| *** Prouesses physiques** | | 4 | |
| | | | |
| *** Remarquer détail** | sp1 (surveiller les autres) | 5 | |
| | | | |
| *** Science (général)** | | 2 | |
| | | | |
| | | | |
| *** Tactique** | | 3 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Détail de la répartition des points de création de personnage :

- **Points de caractéristiques** : 53 répartis sur 55 ; il reste 2 points utilisables ailleurs.
- **Points de compétences** : 34 répartis sur 30 ; grâce aux 2 points de caractéristiques qui donnent les 4 points de compétences manquants.

# CHAPITRE 3 - LE SYSTÈME DE JEU

**MEGA IV possède un système de règles à trois visages, qui s'articule autour de la même base de caractéristiques, de compétences et de 2 dés à 6 faces ; seule la façon de les utiliser change.**
**Ainsi chaque maître de jeu peut utiliser le système à sa convenance, en choisissant parmi trois propositions ou bien encore en en créant une autre.**
**Sachant qu'il est possible de passer de l'une à l'autre en cours de partie, selon les besoins.**

1. **Le système classique :**
   C'est sans doute le plus simple à mettre en œuvre. Il permet à chaque personnage d'intervenir à son tour et les actions sont résolues au fur et à mesure qu'elles sont déclarées, dans l'ordre.

2. **Le système au jugé :**
   C'est plus délicat, mais il évite de nombreux lancers de dés et autres calculs. Le meneur de jeu évalue les chances de réussite de chaque action en se fiant aux caractéristiques des personnages et aux circonstances, mais à la louche. Ce système est donc à réserver aux joueurs expérimentés pour qui l'histoire importe plus que les détails et la précision.

3. **Le système d'opposition :**
   C'est un peu un mélange des deux. Il permet de calculer les chances de succès d'une attaque de façon précise, mais il n'y a qu'un seul jet de dés pour l'attaque et la parade. On ne considère donc plus chaque action indépendamment de celle des autres, mais en relation les unes avec les autres.

- Pour les débutants nous conseillons l'utilisation des règles de la façon « Classique ».
- Pour les MJ expérimentés préférant l'ambiance à la technique, il y a la façon « au jugé ».
- Pour les MJ expérimentés aimant la technique, il y a le style « d'opposition ».

**Recommandation :** *Pour une première approche de MEGA IV, nous vous conseillons de ne lire que le système classique (3.1 Système de règles « classique ») ; puis de passer directement au chapitre 3.4 Les degrés de spécialisation.*

## 3.1 SYSTÈME DE RÈGLES « CLASSIQUE »

### 3.1.1 POUR TENTER DE RÉSOUDRE UNE ACTION

Il faut additionner :
- une caractéristique,
- une compétence,
- un éventuel bonus de spécialisation,
- plus le résultat de deux dés à six faces.

Le but est de tenter d'atteindre une difficulté, déterminée par le meneur de jeu selon la situation :

| L'action est... | Difficulté |
|---|---|
| Très facile | 11 |
| Facile | 14 |
| Moyenne | 17 |
| Difficile | 20 |
| Très difficile | 23 |

***Exemple :*** *Fernand essaie de faire un looping avec sa planche de surf anti-gravité, afin de surprendre son poursuivant.*
*Le joueur de Fernand effectue donc les opérations suivantes :*
- Réflexe : 6
- Plus conduite / pilotage : 5
- Plus 2d6 : 2 + 6 = 8

Total = 19.
*Le MJ estime qu'un looping avec une planche anti-G est une figure difficile (20). Fernand a donc manqué son action (mais de justesse).*

La marge de réussite donne une indication du niveau de la réussite ou de l'échec de l'action entreprise.

| Marge... | 0-3 | 4-8 | 9-13 | 14 et au-delà |
|---|---|---|---|---|
| **Réussite** | De justesse | Belle | Exceptionnelle | Impressionnante |
| **Echec** | De justesse | Sérieux | Très grave | Catastrophique |

***Indication rôleplay :*** *Le niveau de difficulté précis est à destination du MJ ; il n'est pas obligé de le communiquer aux joueurs, même s'il leur donne tout de même les indications qu'ils sont censés savoir (« Escalader une falaise qui offre si peu de prises alors que le verglas recouvre la végétation tout autour de vous te semble vraiment hasardeux... »). Ne pas connaître le nombre exact ajoute en effet un suspens supplémentaire, et donc un peu plus d'ambiance à la partie.*

Lorsque deux personnages s'opposent (parce qu'ils souhaitent savoir lequel est le meilleur ou parce que l'un d'eux tente de réaliser quelque chose alors qu'un autre essaie de l'empêcher d'agir), on effectue un test (Caractéristique + Compétence + éventuelle SP1 ou SP2 + 2D6) pour chacun d'entre eux. Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte tout simplement la victoire.

***Note :*** *Si un personnage a un avantage (ou un désavantage) sur ses concurrents, le meneur de jeu est parfaitement libre de lui accorder un bonus (ou de lui infliger un malus) pour en tenir compte. Un avantage ou un désavantage mineur lui apportera ainsi du ±1 ; s'il est moyen il entraînera du ±3 ; et s'il est si important qu'il devrait lui faire remporter la victoire ou le faire perdre avec une quasi certitude, ce sera du ±6. Le meneur de jeu peut bien évidemment prendre tout bonus ou malus intermédiaire qu'il jugerait plus approprié (±2, ±4 ou ±5...).*

## 3.2 Système de règles « Au jugé »

**Il s'agit, pour un MJ expérimenté, d'estimer sur le moment la difficulté d'une action en fonction des capacités d'un personnage et de la situation puis, de faire lancer 2D6 au joueur pour savoir à quel point son personnage réussit ou échoue dans sa tentative.**
**L'élément dramatique est recentré sur le lancer des 2D6 et moins sur l'addition fastidieuse et répétitive de la caractéristique + la compétence + la spécialisation + les bonus divers - les malus divers + les 2D6 plus ou moins égale au degré de difficulté !**
**Pour ce faire, il faut avoir une bonne connaissance des forces et des faiblesses des personnages.**

***Note :** Bien mené, ce système peut être très prenant, et surtout laisser beaucoup de place au role-play. Se système permet des raccourcis foudroyants qui répondent à la demande de fluidité et de simplicité de certains rôlistes. Mais il nécessite beaucoup d'investissement de la part du MJ, et la confiance des joueurs : tout repose en effet sur le jugement du MJ.*

### 3.2.1 LE CŒUR DU SYSTÈME

Faire lancer 2d6 par le joueur qui doit obtenir plus de 7 par défaut ! Le reste, c'est de l'habillage pour savoir deux choses : comment faire varier le nombre par défaut et comment interpréter le résultat.
Pour les meneurs de jeux qui ont des facilités d'estimation rapide, le reste du système est indicatif. Mais pour les débutants ou pour ceux doués pour d'autres choses, voici quelques indications.

### 3.2.2 FAIRE VARIER LE NOMBRE PAR DÉFAUT

Le meneur de jeu fait tout simplement varier le nombre que les 2d6 doivent atteindre en fonction de la caractéristique, de la compétence et de la spécialisation du personnage, ainsi que de la difficulté (ou de l'adversaire). Il le fait grosso modo, sans aucun soucis de calcul, en se fiant simplement aux indications suivantes.
Les résultats possibles du lancer de 2d6 donnent des résultats proches de 7 et, donc, sur une amplitude de 2 à 12. Modifier le nombre par défaut revient donc à changer très rapidement les chances de réussite.

- Un petit avantage (ou désavantage) se réduira à une modification de ±1.
- Un avantage net se traduira par un ±2.
- Un avantage écrasant sera de ±3.
- Un avantage extrême culminera à ±4.
- Un avantage ultime arrivera à un plafond de ±5 (seul un résultat neutre de 12 est envisageable).

Avec un désavantage écrasent de +3 le chiffre par défaut deviens 10 ce qui laisse comme réussite possible 11 ou 12, soit 8,2 % de chances de réussite et 8,3 % de résultat neutre, ou encore 83,5 % de chance d'échec !
La plus part des modifications du nombre par défaut lors d'une partie devrait donc se situer entre +3 et -3.

Voici un petit tableau qui récapitule tout cela :

| Modificateur | Résultat neutre | % Réussite | % Neutre | % Echec |
|---|---|---|---|---|
| + 5 | 12 | 0 % | 2,7 % | 97,3 % |
| + 4 | 11 | 2,7 % | 5,5 % | 91,8 % |
| + 3 | 10 | 8,2 % | 8,3 % | 83,5 % |
| + 2 | 9 | 16,5 % | 11,1 % | 72,4 % |
| + 1 | 8 | 27,6 % | 13,8 % | 58,6 % |
| 0 | 7 | 41,2 % | 16,6 % | 41,2 % |
| - 1 | 6 | 58,6 % | 13,8 % | 27,6 % |
| - 2 | 5 | 72,4 % | 11,1 % | 16,5 % |
| - 3 | 4 | 83,5 % | 8,3 % | 8,2 % |
| - 4 | 3 | 91,8 % | 5,5 % | 2,7 % |
| - 5 | 2 | 97,3 % | 2,7 % | 0 % |

Observations :

- La plupart des actions « raisonnables » s'échelonnent entre + 2 et - 2, ce qui donne un choix de 5 possibilités seulement !
- Pour estimer une situation, il faut connaître ou avoir une bonne idée des points forts et des points faibles des Personnages Joueurs et des Personnages Non Joueurs.
- Les joueurs simulationnistes n'apprécieront certainement pas ce système (c'est pour cela que MEGA IV intègre un autre système, plus classique).
- Les joueurs doivent avoir confiance dans les estimations du MJ, sinon vous pouvez oublier ce système... ou ces joueurs...

### 3.2.3 INTERPRÉTER LE RÉSULTAT

C'est une difficulté qui est résolue par deux choses :

**a) La prise en compte de la marge de réussite.**
La marge de réussite (ou d'échec) est égale à la différence entre le nombre par défaut et le jet des 2d6. Facile à calculer sur une amplitude de 11, c'est vite vu !

- Réussi de 0 : c'est presque ça ; l'action est réussie de justesse ou demande une confirmation, par un autre jet de dés par exemple (avec éventuellement un bonus si le MJ est cool).
- Réussite de 1 : c'est ce que le personnage pouvait espérer, sans plus.
- Réussite de 2 : encore mieux !
- Réussite de 3 et plus : un résultat qui devrait contenter n'importe quel joueur !
- Échec de 1 : c'est raté, mais sans conséquence supplémentaire.
- Échec de 2 : c'est clairement pas ça, et la suite peut être compromise.
- Échec de 3 et plus : il aurait mieux valu s'abstenir ; complications pour la suite (malus aux actions suivantes, par exemple, –1 au niveau actuel général).

**b) La prise en compte de l'aspect symbolique du lancé de dés** plus que les calculs de marges de réussites, l'aspect visuel d'un lancer de dés est à prendre en compte pour la description d'un résultat !

- Résultat de 10 sur les 2d6 : faire une description positive de la tentative du personnage (que sa tentative soit une réussite ou pas).
- Résultat de 11 sur les 2d6 : souligner au joueur que son personnage à fait de son mieux (que ce soit une réussite ou non).
- Résultat de 12 sur 2d6 : décrire un résultat héroïque, souligner le caractère exceptionnel de sa réussite (même si c'est un résultat neutre à cause d'un malus de + 5, auquel cas le Mega peut avoir une seconde chance avec un bonus ou tout simplement gagner du temps).
- Résultat de 4 sur les 2d6 : ayez l'air embêté pour le personnage ; c'est pas terrible même si il réussi quand-même.
- Résultat de 3 sur 2d6 : pas de bol ou erreur importante ; le joueur comprendra très bien que le MJ accable son personnage en lui donnant un malus provisoire comme un –1 au niveau actuel général (même si c'est malgré tout une réussite grâce un bonus de –4 par exemple).
- Résultat de 2 sur 2d6 : la catastrophe dans une situation importante ; et si vous utilisez la règle optionnelle de la distorsions du continuum, c'est peut-être le moment de le rappeler à vos joueurs (ou même de l'adopter pour sauver votre scénario !)

***Indication rôleplay :*** faites lancer les dés à vos joueurs avant de faire ou de leur faire faire des calculs. Souvent le lancer de dés est suffisant et les calculs sont inutiles. Un résultat de 10 pour un personnage adapté à une situation est une réussite et vous n'avez même pas besoin de vous justifier auprès de vos joueurs ; passez à la suite de votre aventure ; ils comprendront très bien... Vérifiez quand la réussite est moins évidente (en plus, ça fait monter l'ambiance d'un cran dans les situations importantes).

***Indication rôleplay :*** le système « au jugé » est centré sur le lancer des 2d6, et les joueurs voient instantanément si le jet leur sera favorable ou pas. Le reste est affaire d'estimation en fonction de la situation et de leurs personnages. Quand un résultat de 4 ou 5 est malgré tout une réussite, le joueur comprend que c'est grâce aux compétences de son personnage, et le choix de cette action par son personnage est mis en valeur. Pas besoin de faire des calculs compliqués.

### 3.2.4 « Charte angoumoise inversée »

On peut aussi s'appuyer sur les statistiques du lancer de 2D6. Voir la « Charte angoumoise inversée »...

| Résultat des 2D6 | Nombre de combinaisons | Pourcentage | Interprétations |
|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 2,7 % | Le pire que le personnage puisse faire |
| 3 | 2 | 5,5 % | Presque une catastrophe |
| 4 | 3 | 8,3 % | C'est manqué à moins d'être très fort |
| 5 | 4 | 11,1 % | C'est manqué à moins d'être fort |
| 6 | 5 | 13,8 % | C'est manqué de peu à moins d'être bon |
| 7 | 6 | 16,6 % | Réussi de justesse si on est moyen |
| 8 | 5 | 13,8 % | C'est réussi à moins d'être faible |
| 9 | 4 | 11,1 % | C'est réussi à moins d'être mauvais |
| 10 | 3 | 8,3 % | C'est réussi à moins d'être très mauvais |
| 11 | 2 | 5,5 % | Étonnamment bien réussi pour la situation |
| 12 | 1 | 2,7 % | Réussite inespérée, très inhabituelle même pour le personnage |

## 3.3 Système de règles « d'opposition »

**Ce système permet de résoudre plus facilement les actions qui impliquent simultanément deux adversaires ; mais il peut aussi être utilisé dans toutes les situations, en remplaçant le deuxième personnage par une difficulté estimée par le MJ.**

### 3.3.1 Pour tenter de résoudre une action

Il faut additionner :
- une caractéristique,
- une compétence,
- un éventuel bonus de spécialisation.

Le MJ soustrait à ce résultat une difficulté (ou la somme de la Caractéristique + la Compétence + la Spécialisation de l'opposant) pour obtenir un rapport de force.
Le score à obtenir avec 2D6 doit être supérieur a 7 - le rapport de force.

Il s'agit d'utiliser le même lancé de dés pour résoudre les deux actions simultanément : une marge de réussite négative pour le personnage actif se transforme en marge positive pour pour le personnage réactif.

Atteindre 7 - rapport de force marque l'égalité parfaite, le statu quo, le match nul... Dans le cas d'un combat, ce peut être une petite égratignure qui fait un peu mal mais qui ne crée pas de vrais dégâts, ou alors qui entaille juste les vêtements...

**Variante « Opposition simultanée »** :
Les deux actions sont simultanées mais se résolvent par deux lancés de dés, ce qui permet, dans un combat, d'avoir deux blessés dans le même round.
Le personnage actif devra obtenir un score supérieur à 7 - le rapport de force.
Le personnage réactif devra quant à lui obtenir un score supérieur a 7 + le rapport de force.
Les marges négatives ne sont pas prises en compte.

***Indication rôleplay :*** Il est préférable de n'utiliser cette variante que lors des situations les plus importantes.

***Exemple :*** Lucile est aux prises avec un Schmurf (un terrible humanoïde muni de griffes redoutables). Elle est fort heureusement plus rapide et entraînée que lui, ce qui fait que le rapport de force est de +3. La joueuse de Lucile lance donc les dés et tente de dépasser 7 - 3 = 4, ce qu'elle fait sans problème, avec un résultat de 9. Mais le meneur de jeu lance les dés en même temps, en tentant de dépasser 7 + 3 = 10. Il obtient un 12 ! Lucile et le Schmurf se blessent donc simultanément...

## 3.4 Les degrés de spécialisation

**Les compétences de Mega 4 étant pour la plupart très génériques, elles se distinguent par des degrés de spécialisation « SP1 » et « SP2 » (cf. les règles de création d'un personnage).**

Un degré de spécialisation SP1 donne un bonus de +1 à l'utilisation de la compétence lorsque la spécialisation est impliquée. Et un degré de spécialisation SP2 apporte quant à lui un bonus de +2.

***Exemple :*** *Fernand (conduite/pilotage 5) sait un peu piloter tout et n'importe quoi, du bateau à l'avion. Mais il peut avoir une ou plusieurs spécialisations. Imaginons qu'il ait les spécialisations suivantes : Conduite/pilotage (SP1 : planche anti G / SP2 : voiture). Sa spécialisation lui aurait alors permis de réussir (de justesse) le looping qu'il tentait ci-dessus : 19 + 1 = 20.*

***Indication rôleplay :*** *Plutôt que d'utiliser les degrés de spécialisation comme des bonus que le joueur ajoute à son total, le meneur de jeu peut les utiliser pour diminuer de 1 ou 2, selon le degré de spécialisation, la difficulté. Le joueur doit alors simplement énoncer ses spécialisations, sans parler de chiffres.*

***Note :*** *Une deuxième fiche de personnage est prévue pour noter les degrés de spécialisation.*

## 3.5 Le choix des caractéristiques

### 3.5.1 Les cinq types d'actions

Les joueurs peuvent indiquer quelle caractéristique de leur personnage ils souhaitent utiliser, mais c'est le meneur de jeu qui décide au final la caractéristique utilisée par le personnage, en fonction de l'action qu'il entreprend.
Pour cela, il peut se servir du tableau qui se trouve dans les règles de création d'un personnage, et qui est résumé ci-dessous :

| Action | Mental | Physique |
|---|---|---|
| **Percevoir** | Empathie | Perception |
| **Réagir** | Décision | Réflexe |
| **Agir** | Intellect | Adaptation |
| **Forcer** | Volonté | Force |
| **Résister** | Mental | Constitution |

Il faut vraiment que le MJ fasse attention à la façon exacte dont le joueur décrit son action. On peut en effet aborder une difficulté de différentes manières. Si un personnage souhaite se hisser sur la branche d'un arbre, par exemple, il peut y aller en jouant de ses muscles (force) ou en utilisant sa souplesse et son agilité (adaptation). Lorsque vous n'êtes pas certain de la caractéristique employée par le personnage, n'hésitez donc surtout pas à demander des précisions au joueur à propos de la façon dont son personnage va s'investir dans sa tentative, de la ressource qu'il va mettre en œuvre...

***Indication rôleplay :*** *Au lieu de parler directement des 10 caractéristiques, il est préférable de demander aux joueurs d'effectuer un des 5 types d'actions : « Fais un jet de Réagir physique ». C'est plus imagé et donc plus parlant que : « Fais un jet de réflexe » par exemple.*

### 3.5.2 Mental ou physique ?

Il arrive que le meneur de jeu ne sache pas si la caractéristique à utiliser est mentale ou physique. Si un personnage est surpris dans une embuscade, par exemple, va-t-il faire appel à ses réflexes ou à sa décision pour pouvoir réagir rapidement ? Dans ce genre de situations, le cerveau est en effet autant sollicité que le système nerveux... Voici quelques petites règles prévues pour aider le meneur de jeu à se sortir aisément des cas litigieux.

a) Personnage qui subit la situation :
Quant un joueur n'a pas choisi volontairement de tenter une action mais que cette action lui est imposée par la situation, on prend en compte la plus faible des deux caractéristiques !

b) Personnage qui choisit d'effectuer une action particulière :
Quant un joueur a provoqué une situation en décrivant les ressources qu'il met en œuvre, il a le choix d'utiliser la caractéristique mentale ou physique.

Le MJ peut intervenir s'il juge qu'une des deux caractéristiques n'est pas utilisable dans une situation particulière (ou alors avec un fort malus).

***Indication rôleplay :*** *Les joueurs malins auront tôt fait de planifier leurs actions afin de les rendre plus efficace, à condition de fournir une argumentation convaincante (et courte si possible), ce qui rendra leur personnage plus vivant.*

## 3.6 Les caractéristiques variables

**Certaines caractéristiques diminuent (et remontent) pendant le déroulement de la partie, pour simuler le fait que le personnage se fatigue, épuise ses réserves, bref devient de moins en moins efficace à force de tirer sur la corde...**

**Volonté :**
Elle correspond à l'énergie mentale.
Elle diminue entre autre lors de l'utilisation des pouvoirs de Transit et de Transfert.

**Force :**
Elle correspond au souffle, à l'endurance, à l'énergie physique du personnage.

Elle diminue durant les activités physiques intenses.

**Mental :**
Il correspond à la « santé mentale » du personnage.
Il est entamé face à des situations déstabilisantes comme la mort d'un proche, un carnage, un environnement déroutant...

**Constitution :**
Elle correspond aux « points de vie » du personnage.
Elle diminue à cause des blessures, des poisons, des maladies ou de l'épuisement.
- A 0 points de vie le personnage est dans l'incapacité d'agir.
- A l'opposé de sa constitution points de vie (-6 s'il a 6 par exemple), le personnage est mort.

### 3.6.1 Le « Niveau actuel général »

C'est à la fois l'état de forme général mais aussi le moral du personnage !
Il varie de -6 à +6 et donne un modificateur correspondent à toute les actions entreprises par le personnage.

Quelques exemples :
- Un manque de sommeil donne un état général de -1.
- Après une longue marche, -1.
- Manque de nourriture ou de boisson, - .
- Accablé par la chaleur et le froid, de -1 à -3.
- Une blessure superficielle, -1.
- Une blessure légère, -2.
- Une blessure grave, -4.
- A la mort d'un proche, de -2 à +2.
- Après un bon repas, +1.
- Après avoir reçu une bonne nouvelle, +1.
- Après avoir été galvanisé par un discours, de +1 à +3.
- Après l'absorption d'une drogue, de +1 à +4 (mais à la fin de la période d'affect bénéfique, le personnage passe une période deux fois plus longue avec le même modificateur en négatif).
- ...

Les effets sont cumulables : bon repas + bonne nouvelle + discours enflammé du Major = +4 !
Certains effets peuvent même se cumuler par répétition (manque de nourriture + manque de nourriture le lendemain...).

## 3.7 Règles optionnelles

### 3.7.1 Résoudre une action sans jet de dés

Il suffit de considérer que le résultat des 2D6 est toujours égal à 7.
De ce fait, il suffit d'additionner caractéristique + compétence +7 pour avoir son score d'action.

Cela signifie que le personnage ne force pas. Il fait ce qu'il à l'habitude de faire, sans chercher à se dépasser. Il est donc mieux préparé (puisqu'il fait quelque chose qu'il connaît par coeur) et ne risquera donc pas de se planter lamentablement. Mais, d'un autre côté, il ne va pas faire de miracle non plus.
- Pas de maladresse possible mais pas de réussite particulière non plus.
- C'est très bien pour les joueurs qui sont persuadés de ne pas avoir de chance.
- Le MJ peut toutefois imposer un lancer de dés si la situation est stressante : la peur paralyse parfois... Mais elle peut aussi donner des ailes !

- Ou bien le joueur peut décider que son personnage tente de se surpasser. Dans ce cas, il va devoir lancer les dés… Mais c'est à ses risques et périls.

### 3.7.2 Éviter la multiplication des résultats « extrêmes »

1. Ne pas faire lancer les dés pour une action qui semble tout à fait à la portée d'un personnage (gain de temps, de fluidité et valorisation des capacités du personnage).

***Exemple :*** *« Grâce aux compétences de votre Ranger, vous trouvez un abri et le campement est rapidement installé ! »*

2. Pour un spécialiste, un 2 sur 2D6 ne signifie pas que l'action échoue automatiquement mais que des complications surgissent.

***Exemple :*** *Alors que les fauves se rapprochent, le ranger essaie d'allumer un feu le plus rapidement possible… 2d6 = 2… L'allumette se casse… Il lui faudra attendre l'action suivante pour recommencer !*

***Note :*** *Un « spécialiste » possède une compétence en rapport avec l'action envisagée au moins égale à 5.*

### 3.7.3 Distorsion du Continuum

Les spécialistes du continuum s'accordent à reconnaître une certaine affinité entre les Megas et les univers parallèles. Les Megas ont une capacité limitée pour distordre le continuum, de telle sorte que la réalité d'un univers soit légèrement modifiée quand ils sont sujets à une forte tension psychologique, comme un moment de stress intense. Leur capacité de « Distorsion du Continuum » leur permet d'être plus efficace dans les situations critiques. La Guilde entraîne certains de ses membres à développer le contrôle de leurs capacités de distorsion. Pour ce faire, il existe 5 écoles :

- **La voie de l'invisible** qui correspondant à la caractéristique Empathie (privilégiant la perception).
- **La voie de l'avantage** qui correspondant à la caractéristique Décision (qui accorde une place importante à la réaction dans l'instant).
- **La grande voie interne** qui correspondant à la caractéristique Intellect (qui insiste sur la réflexion et la planification).
- **La voie de la volonté** qui correspondant à la caractéristique Volonté (elle insiste sur la pugnacité).
- **La voie interne physique** qui correspondant à la caractéristique Mental (qui base son enseignement sur la résistance).

La distorsion est à utiliser avec précaution car elle peut s'avérer dangereuse, voire catastrophique ! Il existe un certain nombre de cas où son utilisation a entraîné l'apparition de brèches puis la mort de millions d'êtres…

***Distorsion du Continuum, règles :***

Une fois par mission, quand un Méga est dans une situation difficile, il peut faire appel à sa capacité de « Distorsion du Continuum », ce qui lui permet de lancer un 1D4 sous le tableau affect de la distorsion « Technique » ou « Narration » :

| 1D4 | Affect de la distorsion « Technique » |
|---|---|
| **1** | Il se passe un incident de distorsion... Relancer le D4 et consultez la table « Incidents de distorsion » ou Relancer les 2D4 et consultez la table « Euh, Chef, vous allez rire... » |
| **2** | La distorsion permet de retenter l'action ou d'effectuer la prochaine action à +4. |
| **3** | La distorsion permet de retenter l'action avec un bonus de +4 ou de réussir automatiquement la prochaine action. |
| **4** | L'action entreprise est réussie automatiquement ou la prochaine action est miraculeusement réussie. |

***Note :*** *bien que les distorsion s'effectuent uniquement dans une situation de stress pour les Megas ne pratiquant pas une école psy, les deux possibilités indiquées dans le tableau « technique » font la distinction entre une distorsion immédiate (comme pour tenter de rattraper un jet de dés catastrophique) et la distorsion tentée avant de faire une action dans une situation stressante.*

***Variante roleplay :***
L'effet de l'utilisation de la distorsion n'est pas égal à un simple bonus au jet de dés du Mega mais est interprétée par le MJ selon le lancer du d4 :

| 2D4 | Affect de la distorsion « Narration » |
|---|---|
| **1** | Voire tableau « Incidents de distorsion » ou « Euh, Chef vous allez rire... » |
| **2** | Réussite mineure |
| **3** | Réussite |
| **4** | Réussite inattendue (mais peut-être espérée). |

Les deux tables indicatives pour les incidents de distorsion :

| 1D4 | Table « Incidents de distorsion » |
|---|---|
| **1** | « Distorsion déphasage » : Le Mega n'est plus en phase avec l'univers dans lequel il se trouve, il est affublé d'un malus de 1 point à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il ait effectué un transit. |
| **2** | « Distorsion Antiphase » : Le Mega est débordé par la complexité du Continuum, il perd pied momentanément avec la réalité. Il lance 1D4 qu'il retire à ses actions pendant quelques minutes. |
| **3** | « Anti-distorsion » : Le choc en retour gèle son affinité avec le Continuum ; le Mega perd ses capacités de Mega jusqu'à ce qu'il puisse retourner dans l'Intercontinuum (grâce à l'aide d'un autre Mega par exemple, ou après avoir créé un nouveau point de transit). |
| **4** | « Contact de l'Intercontinuum » : Durant sa tentative de distorsion, le Mega est entré en contact avec quelque chose dans l'Intercontinuum.<br>- Une créature qui va attendre le Mega lors de son prochain passage dans l'IC.<br>- Un obstacle qui crée un lien entre deux Univers (un début de brèche qui risque de s'agrandir).<br>- Le Mega a donné vie dans l'IC à un de ses pire cauchemars, et celui-ci viendra le hanter à son prochain passage. |

| **2D4** | **Table « Euh, Chef, vous allez rire... »** |
|---|---|
| | **(les onomatopées suivantes simulent le bruit d'une corde lâchée de façon cavalière ou ses conséquences...)** |
| **2** | – M..de ! (C'était pas le bon sens !!!) : choc en retour ; 1D4 en moins, plutôt qu'en plus. Re-VLAN (effet majoré si le MJ est joueur) : 1D4 en moins pour toutes les futures actions du PJ. |
| **3** | – Pok ! (Oh ! ... C'est pas tordu, là ?) : Les règles de l'univers sont tordues durablement ; quiconque fait la même action dans la même zone a le même bonus + jet 2d6 difficulté 1 +1 (cumulable) de chance de doubler le pok (NB : un pok quadruplé = déchirure (brèche) !!). |
| **4** | – Pif ! Paf ! (le coup du pendule) : l'action actuelle n'obtient pas de bonus, par contre, la suivante bénéficie d'1D4 de malus... (au choix du MJ). |
| **5** | – Chlik ! (Aie !! Je m'a coupé !!!) : 1D4 points de moins en Constitution. |
| **6** | – Doong ! (Y a personne qui entend comme un son de cloche ?) -1d4 en état général tant que le PJ n'est pas reparti dans l'IC |
| **7** | – Nedidiou ! (ça veut plus bouger !!!) impossible pour le PJ de re-manipuler les « cordes » dans cet univers... |
| **8** | – Sssbouuuiiiiiinggggg ! (Y a tout qui vibre !!!!) les bonus-malus partent dans tous les sens dans cette zone... (Ça sent la déchirure !!!) Appliquez deux effets simultanément, aux choix du MJ selon ce qui colle le mieux aux circonstances. |

***Note :*** *Si vous ne possédez pas de dé à 4 faces (1D4), lancez un dé à six faces (1D6) en relançant simplement le dé si vous obtenez un résultat de 5 ou 6.*

***Variante technique :***
Pour simplifier, une fois par mission, quand un Mega est dans une situation difficile, il peut faire appel à sa capacité de « Distorsion du Continuum », ce qui lui permet de rajouter 1D4 à ses jets de dé pendant un bref instant.

***Pour les pratiquants d'une des école psy de la Guilde*** :
Si un Mega a rejoint une des école psy de la Guilde, il peut choisir d'utiliser sa capacité de « Distorsion du Continuum » une fois de plus durant une mission, et au moment où il le souhaite (même si il n'est pas dans une situation difficile), à condition que la caractéristique utilisée corresponde à la voie suivie :

- La voie de l'invisible => Percevoir (Empathie/Perception)
- La voie de l'avantage => Réagir (Décision/Réflexe)
- La grande voie interne => Agir (Intellect/Adaptation)
- La voie de la volonté => Forcer (Volonté/Force)
- La voie interne physique => Résister (Mental/Constitution)

***Note :*** Dans une situation stressante, il est alors possible de cumuler 2d4 : celui qu'on a choisi d'utiliser plus celui dû au stress.

# Chapitre 4 - Les pouvoirs des Megas

## 4.1 Transit

**Le transit est une forme de « téléportation » particulière des Megas. Le Mega se dématérialise devant un « point de transit » (tétraèdre de taille et de nature diverse, spécialement destiné à cet usage, utilisable exclusivement par un Mega) et se rematérialise quasi instantanément devant un autre point de transit, qui peut être à l'autre bout du cosmos ou même dans une autre dimension.**

### 4.1.1 Connaître les coordonnées

Un Mega peut toujours se dématérialiser dans un point de transit. Mais pour trouver un tétraèdre de sortie, il doit obligatoirement en connaître l'empreinte psychique, laissée par le créateur du point.
Pour cela, il se concentre sur un « témoin », petit tétraèdre de 4 ou 5 cm, créé en même temps que le point de transit et portant la même empreinte.

### 4.1.2 Points mémorisés

Un Mega connaît en principe les coordonnées de tous les points qu'il a déjà utilisés. En pratique, le joueur devra réussir un jet d'Intellect + Transit + 2d6 ; difficulté 14 s'il veut aller à coup sûr vers un point qu'il est censé connaître, sauf s'il vient juste de l'utiliser ou s'il va vers un point qu'il a lui-même créé.

### 4.1.3 Description

Quand le Mega pénètre dans le point de transit de départ, il se dématérialise ; le Mega se trouve dans l'espace interstitiel qui sépare les univers et qu'on nomme Intercontinuum (IC). L'apparence de cette dimension est fort variable selon les individus. Certains la perçoivent uniformément grise, comme un brouillard infini, et d'autres obscure comme l'espace profond. Pour d'autres encore, c'est un kaléidoscope de couleurs vives, fascinant ou agressif. Il semblerait même que, parfois, « quelque chose » qui ressemble à des masses gazeuses ou des nappes de brouillard y prenne la forme de désirs, pulsions ou cauchemars inconscients de ceux qui y transitent, trahissant ainsi aux yeux de ceux qui les accompagnent leurs pensées les plus profondes. Il n'y a qu'une seule constante : la présence de myriades de triangles lumineux flottant dans cet espace silencieux. Ce sont les portes de sortie des points de transit, les manifestations visibles dans l'Intercontinuum des tétraèdres situés dans les différents mondes du Continuum. S'il a pu se concentrer sur le tétraèdre témoin avant la dématérialisation, le Mega développe une forme de perception particulière qui lui permet assez vite de trouver la bonne porte de sortie, un peu comme on repère un visage familier dans une foule.
L'utilisation standard du pouvoir de transit des Megas consiste à aller le plus rapidement possible d'un tétraèdre à un autre sans trop perdre de temps. L'entraînement au transit d'un Mega consiste donc à fermer son esprit à toute distraction en dehors de la préoccupation d'atteindre le point de transit d'arrivée.
De ce fait, un échec lors d'une tentative de transit correspond à une distraction. Celle-ci peut aboutir à une rencontre avec des créatures de l'IC ou avec leur univers, ou encore à une confrontation avec les propres préoccupations mentales du Mega qui ont, dans l'IC, des chances de se matérialiser...

Si le transit réussit, le Mega se retrouve à la verticale du point de Transit visé, et voit le décor figé autour de lui.

### 4.1.4 La Descente

Le Mega prend conscience du lieu où il va se rematérialiser à environ 20m au-dessus du point de transit. Il peut, s'il le désire, inspecter le décor qui lui apparaît comme en noir et blanc, et figé, de cette hauteur où de n'importe quel point de la descente. Mais il n'est pas possible de remonter. Une fois arrivé au niveau du tétraèdre, il peut choisir de se matérialiser, ou de revenir à son point d'entrée.
Dès qu'il sort, le temps reprend son cours.

### 4.1.5 Procédure de transit

a. D'un point de transit à un autre situé dans le même univers :

Score de Volonté actuelle + Transit +2d6 ; difficulté 11.

b. D'un point de transit à un autre situé dans un autre univers :

Score de Volonté actuelle + Transit +2d6 ; difficulté 14 (ou plus, selon l'étrangeté, l'éloignement de cet univers).

- Réussite = perte d'un point de Volonté ; transit réussi.
- Échec avec marge de 0 à 3 = perte d'un point de Volonté + possibilité de refaire une tentative ou de rebrousser chemin.
- Échec avec marge de 4 ou plus = rencontre avec une créature de l'Intercontinuum.
- Résultat des 2d6 = 2 : le transit ripe et tout peut arriver ; au gré du MJ.

Seule exception : un Mega ayant déjà créé un ou plusieurs points de transit à 50% de chance de se rematérialiser sur l'un d'eux (lancer les dés 1 fois par point de transit).

## 4.2 Transits spéciaux

### 4.2.1 Le transit de départ en mission

De par la familiarité avec le point de transit du sanctuaire, le premier transit d'une mission qui part du sanctuaire est systématiquement considéré comme réussi (à moins d'un personnage blessé ou épuisé...).

### 4.2.2 Transit guidé

Lors d'un transit, un groupe de Megas peut décider de suivre l'agent le plus expérimenté qui fait alors un jet de Transit avec un malus de -1 tandis que ceux qui le suivent bénéficient d'un bonus de +2.

Le Mega qui guide le groupe est responsable de la recherche du point de transit d'arrivée. Ce qui est pratique quand un seul Mega connaît l'empreinte du point de destination !

Les autres Megas risquent par contre d'attirer des créatures de l'IC (échec avec une marge de 4 ou plus ; par exemple 2d6 + Transit + volonté actuelle + 2 (le Mega suis un guide) = 10 pour un transit simple).
Version simplifiée : rencontre sur 11 ou 12 sur un lancer de 2d6 (au lieu de 12 pour des transits individuels).
Ce qui peut produire la situation suivante : le guide du groupe a effectivement trouvé le point de destination, mais deux groupes de créatures sont apparus ; l'un semble suivre le groupe et l'autre

est apparu devant le point de transit. En bref des rencontres multiples (a gérer les unes après les autres ou selon l'inspiration de MJ).

N'oubliez pas que dans L'IC, les pensées des Megas peuvent se concrétiser ou attirer des « Créatures »...

### 4.2.3 Rétrotransit

Le rétrotransit consiste, alors qu'on est dans le point de transit d'arrivée, à ne pas se matérialiser mais à revenir à son point de départ. Ceci consomme 1pV et demande de réussir un test avec le niveau actuel en Volonté. Si le test rate, les conséquences sont les mêmes que pour le transit normal.

### 4.2.4 Transit avec « passager »

- Le Mega tente de faire transiter avec lui un autre être-vivant, humain, humanoïde ou animal.
- Le Mega et son « passager » doivent être en contact physique direct (main ou autre).
- Le personnage consomme si nécessaire 1 pV pour se concentrer sur le tétraèdre témoin.
- Le personnage entre dans le point de transit. Le joueur lance 1d6 pour la consommation de pV et répartit ces points de manière égale entre les deux personnages. Si l'un des deux ne peut pas perdre sa part de pV, les points restants sont perdus par l'autre.
- Le joueur fait ensuite un test sous son niveau actuel de Volonté + Transit ; difficulté 17.

- S'il réussit, les deux passent sans problème, hormis le fait que le passager, s'il n'est pas Mega, perd 1d6 points de mental.
- S'il rate, comme lors d'un transit normal, le Mega peut essayer une seconde fois. Là aussi en consommant 1d6 pV à répartir entre les deux personnages.

### 4.2.5 Transit à 2+1

La règle de transit avec passager indique la procédure quand un Mega emmène avec lui un passager non-Mega ou un Mega inconscient.
La manœuvre est également possible avec deux Megas transportant le même passager. Les contraintes sont les mêmes, à ceci près que la consommation en Volonté est de 2d6-2 pV, à répartir entre les trois personnages.

## 4.3 Les créatures de l'Intercontinuum

### 4.3.1 État d'esprit et rencontres dans l'IC

Souvent, la rencontre avec une créature de l'Intercontinuum a un rapport direct avec l'état dans lequel se trouve le Mega, son état physique et son état psychique.

En fonction des 5 types d'actions, le Mega risque d'attirer :

- Les problèmes en rapport avec « Percevoir » guident les Changeurs
- Les problèmes en rapport avec « Réagir » amènent les Fleurs folie
- Les problèmes en rapport avec « Agir » appellent des Choses rares…
- Les problèmes en rapport avec « Forcer » attirent les Vampires à volonté
- Les problèmes en rapport avec « Résister » charment les Sirènes

Ainsi, un Mega préoccupé émotionnellement (empathie) ou assourdi, aveuglé (perception), risque d'attirer des Changeurs lors d'une rencontre dans l'Intercontinuum.

Il est à noter que les « problèmes » ne signifient pas forcement une faiblesse, mais plutôt un dés-

équilibre comme, par exemple, une suractivité dans un domaine ou une grande différence entre la partie physique et la partie psychique d'un même type d'action.

De plus, après avoir agi sur l'Intercontinuum, en ayant par exemple refermé une brèche ou en ayant abusé des distorsions du Continuum, les rencontres lors du prochain transit sont plus fréquentes voire automatiques ; il arrive que les Megas doivent affronter les conséquences de leurs actes lors de leur transit retour (très pratique pour prolonger un scénario écourté grâce aux idées des joueurs).

Résultat aléatoire :

| **2d6 :** | **Créatures** |
|---|---|
| **2-4** | des changeurs |
| **5-7** | 1d6 fleurs de folie |
| **8-10** | des sirènes |
| **10-11** | 1d3 vampires de volonté |
| **12** | autre (guetteur, entité de planète...) |

***Note :*** Pour le d3, lancez un dé ordinaire ou 1 et 2 = 1, 3 et 4 = 2 et 5 et 6 = 3.

***Note 2 :*** Les créatures de l'Intercontinuum n'ont pas de réalité physique, mais leurs effets sur les êtres qu'elles rencontrent sont très réels.

### 4.3.2 Changeurs

**Forme :** La réplique fantomatique du personnage avec des éléments modifiés (couleur de cheveux, disposition des éléments du visage, voix plus grave ou plus aiguë, etc.).
**Motivation :** Instabilité. Le Changeur agit (par amusement ? par nécessité ?) sur la structure des êtres qui traversent l'Intercontinuum.

Les changeurs sont des êtres doués d'un humour spécial, qui viennent discuter avec vous durant le passage. Leur grand plaisir est de changer quelque chose sur le voyageur : aspect, matériel, sexe, race, etc. On peut les fuir comme les vampires, ou discuter avec eux : si on leur plaît (test de Intellect + Baratin + 2d6 ; difficulté 14) on peut partir sans problème, ou même avec un changement bénéfique. Si on leur déplaît, ou pire, si on les vexe, les conséquences sont celles décrites plus haut, en général au grand dam du personnage. Sur une marge d'échec de 1 à 3, ce sera un équipement remplacé ou modifié, en forme, en taille, ou même en fonction, ou une disgrâce passagère sur le physique du personnage. Au-delà de 4 de marge d'échec, les transformations sont un peu plus méchantes : changement de race ou de sexe ou, au moins, disgrâce permanente !

### 4.3.3 Fleurs de folie

Les fleurs de folie viennent vous sucer le Mental et la Constitution à raison de 1pt par fleur présente. Pour ne pas être repéré par ces imparables créatures, il faut ne penser à rien, ou à un mur de briques, ce que le personnage arrivera à faire s'il réussit un test Mental + Volonté + Transit - Empathie ; difficulté 14. Cette protection mentale empêche toute forme de communication entre les Megas.

### 4.3.4 Sirènes

**Forme :** Variée mais évoquant un idéal de beauté pour le personnage. Les Sirènes apparaissent toujours au nombre de quatre (ce qui semble n'avoir aucune conséquence particulière).
**Motivation :** Ces créatures tentent d'attirer à jamais les personnages dans leurs jardins paradisiaques en leur prodiguant des soins et du réconfort à la demande.

Si le personnage accepte, il en ressent effectivement les bénéfices :
- Pour chaque heure passée, le personnage qui était blessé récupère 1 point de Constitution.
- S'il avait perdu des points de Mental, de Force, il en récupère également 1 par heure, dans chaque catégorie.
- Mais, à chaque heure passée, le personnage perd 1 point de Volonté ! Et, lorsqu'il voudra partir, il devra réussir un test de 2 x Volonté (actualisée) + 2d6 ; difficulté 14 pour y parvenir. S'il le rate, il sera complètement subjugué par les sirènes et restera leur invité... Pour l'éternité !

Il est possible pour ses coéquipiers de revenir dans l'Intercontinuum pour le chercher. Il faut d'abord trouver les sirènes, les baratiner pour rejoindre leur jardin, et leur arracher leur hôte. Les sirènes n'aiment pas trop cela, mais si tous les personnages présents réussissent leur test de 2 x Volonté ; difficulté 14, elles ne peuvent les retenir. Par contre, à chaque essai (et donc heure passée) elles infligent aux sauveteurs (pas à leur protégé) la perte de 1 point de Constitution, de Mental et de Force.

### 4.3.5 Vampires de volonté

**Forme :** Variée mais liée en général aux phobies des personnages.
**Motivation :** Faim. Les Vampires se nourrissent de l'énergie vitale (les caractéristiques) des personnages.

Les vampires de volonté se mettent sur le chemin du tétraèdre de sortie, et viennent vers le voyageur. Celui-ci doit fuir vers un autre point de Transit au hasard, ou se rétrotransiter, ou essayer de feinter le vampire : pour cela, le personnage doit réussir un test de Volonté + Mental + 2d6 ; difficulté 14 pour un vampire, 17, pour deux, ou 20 pour trois vampires. S'il réussit, il concrétise autour de lui un décor physique, avec un sol, semé d'obstacles. A partir de ce moment, le personnage peut se mettre à courir vers le point de sortie. Le vampire lui courra après, et on utilisera donc les règles de poursuite et éventuellement le talent de discrétion/filature du personnage. Vitesse et talent de filature du vampire sont en général assez bas (au gré du MJ).

### 4.3.6 Autres

Au gré du MJ. Laissez libre cours à votre imagination !
- Rencontre avec les propres terreurs du Personnage.
- Les fantômes de ses ennemis défunts ou non.
- Entité planète
- Archétype
- Fantôme de Mega
- Guetteur
- ...

## 4.4 Création d'un point de transit

**Malgré l'infinité de points de transit existant, les Megas arrivent à trouver leur point de destination, car chaque point possède une sorte d'immatriculation, une empreinte psychique unique, donnée par celui qui l'a créé.**
**Pour créer un nouveau point de transit, il faut d'abord se procurer ou fabriquer un tétraèdre, fait d'une matière homogène, dense et résistante, telle que la pierre, le métal ou, plus fréquemment, certains plastiques. Ce tétraèdre doit faire au minimum 1,20m de haut, mais il n'y a pas de maximum.**

### 4.4.1 Les « témoins »

En même temps que le point de transit proprement dit, le Mega active des petits tétraèdres, d'une matière similaire, d'environ 5cm, qui doivent être au contact du point de transit. Ces témoins, sto-

ckés au Q.G. des Megas, serviront aux autres agents Megas à retrouver le chemin de ce point précis dans l'Intercontinuum.

Actuellement, la Guilde préconise la création de trois témoins lors de la création d'un point de transit.

### 4.4.2 Procédure de création d'un point de transit

Le Mega entre en transe et effectue une procédure équivalente au transfert dans cette structure.

Il fait un jet de <u>Volonté + Transit + 2d6 ; difficulté 14.</u>

Les marges de réussite servent à décrire l'avancement de la tentative.

Chaque lancer représente 12 heures de concentration pendant lesquelles le Mega ne doit ni être dérangé, ni proférer une parole, et consomme 1 pV.

Il recommence jusqu'à atteindre la Résistance au Transfert du tétraèdre : <u>**RT** = 50</u>
- Durant tout le temps de l'opération, il peut se passer de boire et de manger.
- Si, arrivé à 0 pV, le Mega n'a pas réussi son transfert, il va dormir sans cesser sa concentration et récupérer ainsi son quota de pV selon la période de sommeil (restant totalement concentré lorsqu'il ne dort pas), jusqu'à ce qu'il estime avoir récupéré suffisamment de pV pour faire une nouvelle tentative (voir, même chapitre, « La santé »).
- Lorsqu'il réussit son Transfert, le Mega est projeté dans un Continuum indescriptible, ces zones sans géométrie qui sont entre les univers...

Le joueur fait alors un test sous <u>Mental + Transit ; difficulté 14.</u>
- S'il rate il perd 1d3 pM, et pourra faire un nouveau jet au bout de 12 h (il peut de nouveau dormir durant ce temps s'il le désire).
- S'il réussit il revient à lui devant le tétraèdre, qui est désormais un nouveau point de transit !

Le joueur peut noter la localisation de son point de transit au cas où, dans le futur, il riperait un transit.

Par contre le fait d'avoir créé un ancrage dans l'Intercontinuum (un point de transit) perturbe la capacité du Mega à s'y déplacer ; il perd donc un point dans sa compétence Transit à chaque fois qu'il crée un nouveau point de transit.
- -<u>1 à la compétence Transit à chaque point de transit créé</u>.

### 4.4.3 Gérer la création d'un point de Transit

Si, dans le scénario, le personnage peut rester sans problème au calme, et si ses compagnons n'ont rien d'autre à faire qu'attendre qu'il ait fini, le joueur lance les dés une seule fois et compte le nombre de jets dont il aurait eu besoin pour atteindre ou dépasser 50. Le MJ en déduit le temps passé et l'état du personnage (points consommés, etc.).

Si par contre des éléments perturbateurs peuvent intervenir, cela doit être joué. Les coéquipiers du Mega en transe vont devoir s'organiser pour le protéger et l'isoler. Celui-ci peut rester en transe s'il y a du mouvement dans la pièce, mais difficilement s'il y a des cris ou des tirs d'armes. Le MJ demandera alors au joueur, s'il veut continuer sa création d'un point de transit, de faire un test de concentration, c'est-à-dire un test de <u>2 x Volonté + 2d6 ; difficulté variable,</u> ou par exemple, si ses coéquipiers sont blessés, de faire un test de <u>Mental + Volonté – Empathie ; difficulté variable</u>. Ceci est laissé au choix du MJ...

## 4.5 Transfert

**Le transfert est un pouvoir permettant à un Mega de projeter son psychisme dans le corps d'un autre individu. Pour y parvenir, il doit avoir la personne dans laquelle il désire se transférer dans son champ de vision et se concentrer sur elle.**
**Le but est de vaincre la résistance au transfert de l'être que le Mega a pris pour cible.**

### 4.5.1 Procédure du Transfert

**La résistance au transfert (RT) est égale à :**

RT = Mental + intellect (+ éventuellement volonté, si la cible s'aperçoit de la tentative et veut l'empêcher).

Chaque round, le Mega perd un point de volonté, puis il doit faire un jet sous Volonté + Transfert + 2d6 ; difficulté = RT (la résistance au transfert de la cible).

- Si le résultat dépasse la difficulté, le MJ compte la marge de réussite pour connaître la progression du Mega dans sa tentative.
- Après plusieurs rounds à perdre des points de volonté et additionner les marges de réussite, le transfert est réussi quand la somme de toutes les marges de réussites est égale ou supérieure à la résistance au transfert de la cible.

**Exemple :** Un mega (Volonté 6 ; Transfert 4) tente de se transférer dans un soldat Talsanit (Mental 5 ; Intellect 3 = RT 8 )

Premier round :
Le Mega consomme un point de Volonté lance 2d6 et obtient 5 + Volonté 6 +Transfert 4 = 15 comparé à la RT du soldat donne une marge de réussite de 7 (15 - 8 = 7) ce qui est insuffisant pour réussir un transfert en un seul round. 8 - 7 = 1

Deuxième round :
Le Mega consomme un autre point de volonté et obtient un 7 + Volonté 5 (Volonté actuelle) +Transfert 4 = 16 comparé à la RT du soldat ce nouveau jet donne une marge de réussite de 8 (16 – 8) ; le transfert est réussi car 7 (résultat du premier round) + 8 (résultat du second round) = 15 qui est supérieur à la Résistance au Transfert du soldat.

### 4.5.2 Conséquences

Le vrai corps du Mega, durant tout le temps du transfert, tombe en catalepsie (un battement cardiaque par minute). Si ce corps est blessé, le Mega en subira les conséquences en le réintégrant. Si ce corps meurt, le Mega meurt.
Si par contre le corps de l'hôte est blessé, le Mega ressentira la douleur comme sienne.

Si le corps de l'hôte meurt, deux cas peuvent se produire :

- Le vrai corps du Mega est dans son champ de vision : il le réintègre automatiquement, selon la procédure de « rétrotransfert » décrite plus loin.
- Le corps du Mega n'est pas dans le champ de vision de l'hôte : le Mega se retrouve alors en état de corps éthéral (voir description de cet état dans les pouvoirs psy). S'il ne possède pas ce pouvoir psy, il ne pourra compter que sur l'aide d'un autre Mega qui, lui, maîtrise le corps éthéral, sous peine d'errer infiniment dans les limbes (ou attendre que ses camarades aillent chercher à la Guilde un spécialiste du corps éthéral).

### 4.5.3 Transfert passif

La procédure est la même que pour le transfert actif, mais la Résistance au Transfert de l'hôte visé est réduite de 2 points. En Transfert passif, le Mega voit et sent par les sens de l'hôte, mais il n'a aucun contrôle sur ses gestes et actions, ni accès à ses souvenirs. Si l'hôte parle une langue inconnue, il ne la comprend pas.

Par contre, si l'hôte ouvre un coffre, et qu'il regarde ses mains, le Mega pourra mémoriser la combinaison ou les gestes à faire. Le Mega ne peut se rétrotransférer que si son corps est dans le champ de vision de l'hôte.

### 4.5.4 Réminiscences : souvenirs immédiats

Dès qu'il s'est transféré le Mega a accès à certains souvenirs de l'hôte. Il connaît immédiatement :

- La langue maternelle de l'hôte (et la langue locale uniquement si l'hôte la pratique depuis plus d'un mois).
- La tâche qu'accomplissait l'hôte au moment du Transfert (sans trop de détails cependant).
- Le nom et la fonction des cinq ou six personnes les plus proches de l'hôte (au sens de « familiers »).
- Le dernier endroit où l'hôte a résidé au moins deux semaines.

**Réminiscence automatique :**
Ensuite, de temps en temps dans le jeu, le MJ indique au joueur un souvenir qui remonte à sa conscience, en général des détails pratiques et quotidiens.

**Réminiscence volontaire :**
De temps en temps également, le Mega peut faire un effort de volonté pour récupérer un souvenir précis. Le joueur indique au MJ le genre d'information qu'il tente d'obtenir et fait un test de 2 x Volonté + 2d6 ; difficulté 17 :

- S'il réussit, le MJ lui donne l'information (si l'hôte la possède), de façon d'autant plus précise que la question était elle-même précise (numéro de code, lieu où se trouve une clé...).
- S'il rate, il perd 1pV. Si, de plus, la marge d'échec est égale ou supérieure à 4, le Mega rencontre le subconscient de l'hôte : il y a conflit de Volontés (voir plus loin).

### 4.5.5 Rétrotransfert

La réintégration de son corps se nomme le rétrotransfert. Pour l'effectuer, il faut que le corps en catalepsie du Mega soit dans le champ de vision de l'hôte. Le Rétrotransfert est automatique et instantané, mais coûte autant de points de Volonté qu'il en a fallu pour investir l'hôte. Si le score actuel en Volonté du Mega est insuffisant, le Rétrotransfert n'opère pas. Autre cas négatif si l'hôte est paralysé : ses sens sont suffisamment brouillés pour entraver le Rétrotransfert.

## 4.6 Transfert spéciaux

### 4.6.1 Transfert-transit

Il s'agit de se transférer dans une créature qui se trouve à 20 mètre du point de transit sans se matérialiser. Le corps du Mega reste dans l'intercontinuum pendant que sons esprit dirige une créature autochtone.

### 4.6.2 Hôte réfractaire

**Rejet conscient :**
Un Mega sent immédiatement si un autre Mega essaye de l'investir par Transfert. Il peut alors engager son niveau de Mental actuel pour élever sa Résistance au Transfert.

**Rejet naturel :**
Certaines ethnies ou des individus sensibles ou habitués à explorer leur inconscient peuvent aussi sentir qu'on essaye de les investir (au gré du MJ). Eux aussi peuvent engager leur Mental pour élever leur RT.

### 4.6.3 Hôte volontaire

Si le personnage est volontaire pour recevoir l'esprit du Mega, sa Résistance au Transfert est diminuée de son Mental. S'il s'agit d'un Transfert passif, la RT est donc réduite de sa Mental +2 points.

### 4.6.4 Hôte inconscient

L'esprit d'un individu inconscient glisse comme une savonnette. Il n'est pas possible de se transférer dans un individu inconscient ou endormi.
C'est par contre possible dans un personnage paralysé, ou juste abruti par une drogue, s'il est encore éveillé.

### 4.6.5 Conflit de Volontés

Le Mega vient donc de rater son test de réminiscence avec une marge d'échec de 4 ou plus, ou bien de subir un choc psychologique, ou encore de tomber à moins de 2 pV...

Procédure :
- L'hôte et le Mega font chacun un test de 2 x Volonté + 2d6 (l'hôte bénéficie d'un bonus de +1 par période de sommeil). Celui qui obtient le plus petit score, réduit son niveau de volonté de la différence entre les scores.
- Le combat s'arrête lorsqu'un des deux adversaires cède :
  - soit parce qu'il est tombé à 0 pV ;
  - soit parce qu'il a perdu 3 pV ou plus en une seule fois ;
  - soit par choix volontaire.

En effet, pendant l'affrontement, les deux adversaires peuvent dialoguer (en général, l'hôte croit se battre contre un cauchemar familier ou un ennemi personnel). Le Mega peut choisir de se faire passer pour le cauchemar de l'hôte, lui révéler son identité réelle ou tout autre choix, y compris se taire, et donc conclure un accord. Le MJ refusera les situations injouables...
- Si le Mega perd le conflit de Volontés, il se retrouve au milieu des rêves et des cauchemars de son hôte. Il ne pourra récupérer de pV que pendant le sommeil de celui-ci, et retenter un conflit de Volontés dès que l'occasion se présentera, en position d'attaquant.
- Si l'hôte perd le conflit, il retourne à son inconscience. Il ne pourra lui aussi attaquer de nouveau qu'après avoir récupéré des points lors d'une période de sommeil du Mega.

### 4.6.6 Transfert longue durée

Après chaque période de sommeil, l'hôte gagne un bonus de +1 en cas de conflit de Volontés. Il devient chaque jour plus dangereux pour le Mega de rester en Transfert, car au-delà de quatre ou cinq jours, il risque non seulement de perdre tout conflit, mais de rester prisonnier du subconscient de l'hôte !

### 4.6.7 Prisonnier d'un hôte

Si un Mega n'est plus en mesure de se rétrotransférer, il peut être secouru par un autre être possédant des pouvoirs psy comme « voyage astral ».
Certains Megas sont des spécialistes de ce genre de sauvetage…

### 4.6.8 Multitransfert

Il est impossible de se transférer dans l'esprit d'un personnage où il y a déjà un Mega en Transfert, que ledit Mega soit conscient ou non.
Il est par contre possible de se transférer d'un hôte à un autre si l'on dispose des pV nécessaires.
Le Rétrotransfert coûte alors le nombre de pV consommés pour investir l'hôte actuel si sa RT est supérieure à celle du nouvel hôte.

***Note :*** *A côté de son aspect pratique indéniable, et de ses dangers qu'il ne faut pas ignorer, le transfert s'accompagne de menus désagréments triviaux qui font que la plupart des agents n'y ont recours qu'en cas d'absolue nécessité.*

# Chapitre 5 - Les combats

**Dans Mega, les combats ne sont pas ce qu'il y a de plus important. Les Megas évitent en effet de se battre, et pour plusieurs raisons.**
**Tout d'abord, parce que dans l'univers de Mega, c'est dangereux, même pour un Patrouilleur aguerri !**
**Mais aussi parce les Megas viennent d'ailleurs, et souhaitent y repartir le plus vite possible, une fois leur tâche accomplie. Or un combat n'est pas la manière la plus discrète ou la plus efficace de faire ce que l'on a à faire. Et, dans la plupart des mondes civilisés, cela entraîne souvent des complications avec les autorités.**
**Il y a cependant des moments où les combats sont inévitables... Comme les personnages peuvent facilement y être tués, cela ne doit pas être le fruit d'une règle trop litigieuse, qui entraînerait alors des disputes à la table de jeu et finirait immanquablement par frustrer tout le monde.**
**C'est pour cette raison que, même si les combats ne sont pas une des actions qu'accompliront le plus fréquemment les Megas, elles occupent tout de même une place importante dans cet ouvrage.**

**Les trois façons d'utiliser le système de règles sont aussi valables pour les combats. Chacune a ses avantages et ses inconvénients. A vous de choisir celle qui vous convient le mieux, en sachant qu'il est tout à fait envisageable d'utiliser l'une pour les combats et les autres pour le reste...**

## 5.1 Système de combat « Type Classique »

***Indication roleplay :*** Pour des combats plus techniques, privilégiant la simulation !

### 5.1.1 Le round de combat

Dans un combat, les coups pleuvent dans tous les sens. On a à peine le temps de voir ce que l'on fait qu'il faut se protéger, frapper, courir, se jeter au sol, se relever et foncer à nouveau... Tout va très vite, dans le chaos le plus total.

D'un autre côté, dans un jeu, il faut que tout le monde s'amuse. Et on est donc obligé de ralentir les choses et d'y mettre un peu d'ordre afin de s'assurer que chaque joueur pourra parler, à tour de rôle.

Pour tenir ensemble ces deux aspects assez contradictoires, le combat est donc divisé en « rounds ». Un round est un intervalle de temps très court, qui permet à peine au personnage de prendre conscience de ce qui se passe autour de lui, de se déplacer un peu, de tenter une action et de se défendre contre un éventuel coup. Il dure approximativement 6 secondes.

Durant un round, chacun des personnages des joueurs (et des personnages du meneur de jeu) peut donc tenter de faire quelque chose, une seule chose, et d'éviter une attaque de l'un de ses adversaires. Une fois que tous ont agi, un nouveau round commence. Et ainsi de suite, jusqu'à la fin des hostilités.

### 5.1.2 L'initiative

La première chose à faire est de déterminer l'initiative. Porter un coup le premier est en effet particulièrement important : parfois, cela suffit à ce que l'adversaire ne soit plus en mesure de riposter.

Pour la déterminer, le meneur de jeu commence par se fier au bon sens : celui qui initie le combat en tapant sur un autre alors que personne ne s'y attendait, par exemple, est bien évidemment le pre-

mier à agir. De même, en cas d'attaque surprise, ceux qui surprennent leurs adversaires agissent avant eux.

Lorsque la situation ne permet pas de départager aussi clairement certains protagonistes, on effectue un jet d'initiative pour chacun d'eux, en lançant deux dés et en y ajoutant leur score de Réagir (Décision ou Réflexe). Les combattants concernés agissent alors dans l'ordre décroissant des résultats obtenus.

En cas d'égalité, faite un second lancé de dés entre les protagonistes ex-æquo (ou utilisez la règle optionnelle de l'action en simultanée).

L'initiative est déterminée au tout début du combat. Ensuite, elle ne change plus (à moins d'avoir des joueurs qui aiment lancer les dés).

**L'initiative** est égale à Réagir + 2d6.

### 5.1.3 Résolution du combat

Le joueur dont le personnage à l'initiative annonce ce que ce dernier tente de faire. Son action est aussitôt résolue en utilisant la règle appropriée. Puis on passe au personnage suivant. Puis encore au suivant, etc.

Une fois que tous les protagonistes du combat ont pu tenter leur action, le premier round est terminé. 6 secondes se sont écoulées. On passe alors au deuxième round, en revenant à nouveau au premier personnage, puis on repasse au second… Et les rounds de 6 secondes s'enchaînent ainsi, jusqu'à la fin des hostilités.

Durant un round, un personnage peut se déplacer, attaquer un adversaire et se défendre.

### 5.1.4 Se déplacer

S'il le souhaite, le personnage qui agit peut avancer, aller sur le côté, reculer, etc. Mais il ne peut évidemment pas parcourir une grande distance…
Se déplacer est automatiquement réussi et ne nécessite aucun jet de dés. À moins que le sol ne soit particulièrement glissant, que le personnage ne soit en équilibre sur une branche, un parapet étroit, etc., auquel cas le joueur devra effectuer un jet de dés avec la compétence Prouesse physique.

**Vitesse de déplacement :** 10 m/round (n'oubliez pas que le personnage est en train de combattre, c'est à dire qu'il attaque et qu'il se défend en même temps).

Pour faire mieux, il faut réussir un jet de Caractéristique + Aptitude physique + 2d6 !

Cette vitesse de déplacement est valable pour un Mega moyen (qui est entraîné par la Guilde pour partir en mission) ; pour une personne âgée, un enfant ou une autre créature, la vitesse moyenne peut être très différente. A charge du MJ d'apporter les modifications qui s'imposent.

### 5.1.5 Attaquer

Le personnage peut également attaquer une cible de son choix, du moment qu'elle est à portée de son coup.
Pour cela, le joueur lance les dés et y ajoute la caractéristique et la compétence appropriées à l'arme qu'il utilise et la façon dont il le fait pour atteindre sa cible. Il y a beaucoup de possibilités :

**Les attaques au corps à corps :**
- 2d6 + adaptation + combat, pour une attaque ordinaire.

- 2d6 + force + combat, si le personnage choisit de frapper comme un bourrin.
- 2d6 + réflexe + combat, s'il préfère tenter de surprendre son adversaire avec un coup rapide.
- Etc.

C'est au meneur de jeu de choisir, en fonction de la description précise du joueur. Le type d'action (Percevoir/Réagir/Agir/Forcer/Résister) permet de déterminer facilement la caractéristique à utiliser.

Attaquer quelqu'un qui ne bouge pas du tout est très facile (difficulté 11). S'il est en train de combattre, ou de bouger rapidement et de façon peu prévisible, c'est une action moyenne (difficulté 17). Et s'il bouge encore plus vite et de façon encore moins prévisible (mouvement totalement erratique d'un animal bondissant dans tous les sens, par exemple), c'est une action difficile (difficulté 20) voire très difficile (difficulté 23).

**Les attaques à distance :**
Le plus souvent, les attaques à distance sont résolues ainsi : la cible ne se défend que rarement mais l'atteindre n'est pas aisée pour autant. Le meneur de jeu fixe donc la difficulté du lancer ou du tir en fonction de sa distance par rapport à la portée de l'arme, de sa grosseur, de son éventuel mouvement, de la luminosité, d'une éventuelle couverture, etc.

**Les dégâts :**
Si le résultat obtenu par l'attaquant dépasse la difficulté (ou la défense de l'adversaire, voire ci-dessous), l'attaque est réussie. Sinon, elle est ratée.

Quand une attaque est réussie, calculez sa marge de réussite : score de l'attaque - la difficulté (ou le score de la défense), ajouter le bonus d'éventuelles armes, retrancher celui d'éventuelles protections Puis consultez le tableaux des « pertes de constitution et type de blessure » ; les tableaux se trouvent au paragraphes 5.1.8.

### 5.1.6 Se défendre

Finalement, le tour permet également au personnage de se défendre contre une attaque qu'il voit venir. Il n'est pas forcé d'attendre le moment où c'est à lui d'agir pour le faire. Bien au contraire ! On se défend quand on est attaqué, autrement dit, quand c'est quelqu'un d'autre qui est en train d'agir… Il suffit simplement de le déclarer juste après que l'attaquant ait indiqué son attaque.

Le joueur lance alors les dés puis y ajoute la caractéristique et la compétence appropriée à la façon dont il le fait :
- pour l'esquive, ce sera Réagir (Décision ou Réflexe) ;
- pour parer le coup avec une arme, ce sera Réagir ou Agir et la compétence qu'il a dans cette arme ;
- pour parer à mains nues, ça pourra être Forcer ou Résister et sa compétence de combat à mains nues…

Et ce sera le résultat ainsi obtenu qui servira de difficulté à l'attaque, au lieu d'un nombre fixe.

### 5.1.7 Les « points de vie » des personnages

Ils correspondent à la caractéristique Constitution.

A 0 point de Constitution, le personnage est dans l'incapacité d'agir. Si la perte de Constitution donne à la Constitution un score négatif, le personnage perd conscience. Si son niveau de constitution est égal à l'opposé du score de Constitution initial, le personnage est mort.

***Exemple :** Si le score de constitution d'un personnage est égal à 6 ; il est dans l'incapacité d'agir à 0 point de constitution ; à partir de -1, il perd conscience ; et il meurt quand ses points de constitution tombent à -6 ou en dessous.*

### 5.1.8 Les Tableaux de référence

La plus part des tableaux sont compatibles avec les trois façons d'utiliser les règles, sauf indication contraire.

**Les bonus des armes :**

| Arme | Bonus |
|---|---|
| Corps | 0 |
| Couteau | 1 |
| Glaive | 2 |
| Hache | 3 |
| Javelot | 3 |
| Pistolet | 3 à 5 |
| Fusil | 5 |
| Fusil à pompe | 7* |
| Arc léger | 1 |
| Arc puissant | 2 |
| Laser léger | 3 à 5 |
| Laser lourd | 7 à 10 |
| Épée laser | 7 |
| Fusil mitrailleur | 7 |
| Fusil à plasma | 20 (rayon de 3 m autour du point d'impact) |

**Les protections :**
Quelques exemples de protections.

| Protection | ... contre... | Bonus |
|---|---|---|
| Bois (bouclier...) | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 1<br>2<br>3 ou -3D6 min. |
| Acier (armure...) | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 2<br>4<br>1 ou -1D6 min. |
| Champ d'énergie individuel | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 4 à 6<br>4 à 6<br>4 à 6, ou -5D6 min. |

***Note :*** Le cas des champs de force ou d'énergie est spécial car il peut aussi être compté comme une réserve d'énergie qui s'épuise au fur et à mesure de l'encaissement des dommages ou en fonction du temps pendant lequel le champ est activé. C'est selon la technologie employée ou l'univers dans lequel il est utilisé...

**Perte de Constitution et type de blessure :**

| Perte de Constitution | Type de blessure | État général |
|---|---|---|
| **1** | Superficielle (S) | **-1** |
| **2-3** | Blessure légère (BL) | **-2** |
| **4-5** | Blessure grave (BG) | **-4** |
| **6 et +** | Blessure mortelle (BM) | **-6** |

**Le cas des armes de tir et de jet :**

**Tir sans opposition**
Pour simuler le fait qu'une cible est plus ou moins difficile à toucher, il faut utiliser le tableau suivant de bonus et malus, en fonction de la situation :

| **Portée** | |
|---|---|
| Extrême | -4 |
| Longue | -2 |
| Standard | 0 |
| Courte | +2 |
| **Taille de la cible** | |
| Minuscule | -4 |
| Petite | -2 |
| Standard | 0 |
| Grande | +2 |
| **Mouvement** | |
| Fixe | 0 |
| Marche | -1 |
| Course | -2 |
| Zigzag | -3 |
| **Dissimulé derrière un obstacle** | |
| Totalement dissimulé | tir impossible (à moins de détruire l'obstacle) |
| Une main qui dépasse | -4 |
| La moitié du corps | -2 |

### 5.1.9 LES OPTIONS

Comme nous l'avons dit, un round de combat dure 6 secondes et permet au personnage de se déplacer de quelques mètres, d'attaquer un adversaire et de se défendre une fois. La plupart du temps, c'est ce qu'il fera. Mais pas toujours.

Il y aura en effet des circonstances où il lui faudra agir autrement.

Considérez alors qu'un tour permet d'accomplir trois actions courtes. Se déplacer est une action. Attaquer en est une autre. Et se défendre, une troisième (avec la particularité que la défense n'a pas à

être déclarée au moment où on agit, contrairement aux deux autres ; on la garde en réserve et on se défend lorsqu'on est attaqué).

La première chose à savoir est que ces trois actions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre. Un personnage peut ainsi se défendre, attaquer et se déplacer, ou se déplacer pour attaquer son adversaire puis, enfin, se défendre, etc.

La deuxième chose à savoir est que, si le joueur le souhaite, son personnage peut utiliser des combinaisons différentes.

#### 5.1.9.1 Courir comme un dératé

Au lieu d'attaquer et de se défendre, le personnage ne fait que courir. Soit pour rejoindre ses amis en mauvaise posture, soit pour fuir le combat qui devient trop dangereux pour lui. Puisqu'il utilise ses trois actions à courir, il va trois fois plus loin (il peut ainsi parcourir 30 m).
S'il souhaite tout de même conserver sa défense, au cas où, il utilise deux actions pour courir, et va donc à la vitesse de 20 m/round.

#### 5.1.9.2 Ne pas se déplacer

Le personnage reste sur place. Cela lui permet de remplacer son déplacement par une attaque ou une défense supplémentaire. Au choix.

#### 5.1.9.3 Attaquer comme un fou

Le personnage peut éliminer son déplacement ou sa défense afin d'avoir une attaque supplémentaire. Il peut même éliminer les deux et avoir trois attaques en tout.

#### 5.1.9.4 Protection d'abord

Si le personnage le souhaite, il peut remplacer son déplacement ou son attaque par une défense supplémentaire. Ou les deux, ce qui lui permet d'avoir jusqu'à trois défenses.

#### 5.1.9.5 Dégainer son arme

Si, lorsque le combat commence, le personnage ne l'a pas déjà fait, il peut utiliser une de ses trois actions à dégainer son arme. Il devra alors se passer de se déplacer, d'attaquer ou de se défendre.
Si son arme n'est pas dans un fourreau ou un holster, à portée de main (si elle est rangée au fond d'un sac, par exemple), le meneur de jeu peut décider qu'il lui faut le tour complet pour la prendre. Dans ce cas, il n'a rien le droit de faire durant ce tour (pas même se défendre).

#### 5.1.9.6 Recharger son arme

Enlever un chargeur vide nécessite une action. En remettre un en nécessite une autre. Prendre une flèche et l'ajuster à son arc nécessite une action. Recharger une arbalète ou un pistolet à barillet en nécessite trois (autrement dit, le tour complet).

#### 5.1.9.7 Changer de position

S'accroupir ou s'agenouiller nécessite une action. S'allonger quand on est déjà accroupi ou agenouillé en nécessite une autre. Se jeter au sol lorsqu'on est debout n'en nécessite qu'une seule. Se relever si on est agenouillé ou accroupi nécessite une action. Se relever si on est allongé en nécessite deux.

#### 5.1.9.8 Se concentrer sur une seule action

Si un personnage le souhaite, éliminer une action lui permet d'avoir un bonus de + 2 à une des deux autres actions. Éliminer deux actions lui permet d'avoir un bonus de + 4 à celle qui reste.

Lorsqu'il ne fait qu'attaquer (et absolument rien d'autre), un personnage peut ainsi avoir trois attaques ou une seule avec un bonus de + 4. De même pour la défense.

#### 5.1.9.9 Faire autre chose

Il se peut qu'un ou plusieurs personnages fassent tout autre chose que combattre. Crocheter la serrure de la porte qui va leur permettre de s'enfuir, désamorcer une bombe sur le point d'exploser, escalader une falaise... Dans ce cas, le meneur de jeu estime tout simplement le temps que cela va leur prendre (rappelez vous qu'un round dure 6 secondes).
Les autres combattants agissent normalement pendant le nombre de rounds correspondants. Et les personnages qui font autre chose peuvent donc éventuellement se faire attaquer...
S'ils veulent pouvoir se défendre, ils sont obligés de faire attention au combat : la durée de ce qu'ils entreprennent est alors multipliée par deux.

### 5.1.10 Remarques divers

**NOTE AU MENEUR DE JEU :** Le découpage du tour en trois actions n'est pas fait pour être un système pointilleux et rébarbatif ! C'est au contraire une solution fluide qui vous permet de donner aux joueurs plus de choix. Pour vous simplifier la tâche, considérez qu'un PNJ n'utilise jamais les options ci-dessus, sauf s'il y est obligé (s'il lui faut dégainer son arme, ou s'il cherche à s'enfuir, par exemple). Et sachez également que les joueurs agiront le plus souvent de façon normale : déplacement, attaque et défense. Quoi qu'il en soit ne passez surtout pas de temps à ergoter ! Si un joueur n'a pas eu besoin de se défendre au cours d'un tour, cela ne lui donne pas le droit à une action supplémentaire. Ni à la fin du tour, ni au suivant ! Se préparer à éviter un coup demande en effet de la concentration et donc à peu près autant de temps que s'il avait fallu le faire. Si un joueur souhaite abandonner sa défense afin de profiter d'une des possibilités offertes ci-dessus, il doit le préciser lorsque c'est à lui d'agir : autrement dit, sans savoir s'il sera attaqué ou non par la suite. Mais ne soyez pas rigide non plus ! Le principe des trois actions est fait pour offrir des possibilités aux joueurs, pas pour les frustrer. Si un personnage se fait attaquer plusieurs fois avant que ce ne soit à lui d'agir, il peut se défendre plusieurs fois (jusqu'à trois fois). S'il le fait, ses possibilités, lorsque ce sera enfin à lui de faire quelque chose, seront évidemment réduites : un personnage qui s'est défendu deux fois ne peut plus faire qu'une attaque ou un déplacement et un personnage qui s'est défendu trois fois ne peut plus rien faire du tout. Mais laissez-lui tout de même cette possibilité.

**Remarque :** On remarque ici que le dernier combattant à agir est un peu avantagé. Il peut en effet choisir d'abandonner sa défense ou non, en sachant parfaitement s'il a été attaqué ou non. Toutefois, le fait d'agir en dernier est un énorme désavantage. Il est donc partiellement compensé par le fait de bien observer ce qui se passe et, du coup, de choisir ses actions en connaissance de cause... Du moins, si le personnage survit !

## 5.2 Système de combat type « au jugé »

***Indication roleplay :*** Pour des actions plus fluides et privilégiant la narration.

**Le style d'utilisation des règles « Au jugé » (3.2 Système de règles « Au jugé ») repose sur les capacités d'évaluation du MJ ; il n'y a donc pas de règles particulières pour le combat, qui est géré comme les autres situations. Mais vous pouvez vous inspirer de ce qui est dit pour les deux autre styles de combat afin d'avoir une idée de ce que vous pouvez faire.**

Il est également recommandé de connaître les tableaux principaux qui sont :

**Les bonus des armes :**

| Arme | Bonus |
|---|---|
| Corps | 0 |
| Couteau | 1 |
| Glaive | 2 |
| Hache | 3 |
| Javelot | 3 |
| Pistolet | 3 à 5 |
| Fusil | 5 |
| Fusil à pompe | 7* |
| Arc léger | 1 |
| Arc puissant | 2 |
| Laser léger | 3 à 5 |
| Laser lourd | 7 à 10 |
| Épée laser | 7 |
| Fusil mitrailleur | 7 |
| Fusil à plasma | 20 (rayon de 3 m autour du point d'impact) |

**Les protections :**
Quelques exemples de protections.

| Protection | ... contre... | Bonus |
|---|---|---|
| Bois (bouclier...) | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 1<br>2<br>3 ou -3D6 min. |
| Acier (armure...) | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 2<br>4<br>1 ou -1D6 min. |
| Champ d'énergie individuel | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 4 à 6<br>4 à 6<br>4 à 6, ou -5D6 min. |

***Note :*** Le cas des champs de force ou d'énergie est spécial car il peut aussi être compté comme une réserve d'énergie qui s'épuise au fur et à mesure de l'encaissement des dommages ou en fonction du temps pendant lequel le champ est activé. C'est selon la technologie employée ou l'univers dans lequel il est utilisé...

**Le cas des armes de tir et de jet :**

**Tir sans opposition**
Pour simuler le fait qu'une cible est plus ou moins difficile à toucher, il faut utiliser le tableau suivant de bonus et malus, en fonction de la situation :

| Portée | |
|---|---|
| Extrême | -4 |
| Longue | -2 |
| Standard | 0 |
| Courte | +2 |
| **Taille de la cible** | |
| Minuscule | -4 |
| Petite | -2 |
| Standard | 0 |
| Grande | +2 |
| **Mouvement** | |
| Fixe | 0 |
| Marche | -1 |
| Course | -2 |
| Zigzag | -3 |
| **Dissimulé derrière un obstacle** | |
| Totalement dissimulé | tir impossible (à moins de détruire l’obstacle) |
| Une main qui dépasse | -4 |
| La moitié du corps | -2 |

## 5.3 Système de combat « Type Opposition »

***Indication roleplay :*** Pour des actions fluides et privilégiant la narration et la technique. Ce système, s'il peut se révéler très puissant et rapide, nécessite plus d'investissement de la part du meneur de jeu.

### 5.3.1 Opposition, explication générale

Lorsqu'un personnage agit contre un personnage qui fait tout ce qu'il peut pour tenter de lui résister, on n'est plus dans le cas d'une action simple, mais dans celui d'une opposition.

Si les deux personnages prennent l'initiative exactement en même temps ou s'il est difficile de les départager pour une quelconque autre raison (comme dans le cas d'une partie de bras de fer, par exemple), le meneur de jeu choisit tout simplement celui qu'il veut comme personnage actif et l'autre comme personnage réactif ; cela n'a pas vraiment d'importance car les chances de gagner ou de perdre restent statistiquement les mêmes.

Ensuite, le meneur de jeu calcule le rapport de force qu'il y a entre les deux adversaires. Pour cela, il fait la différence entre la somme de la caractéristique, de la compétence ainsi que de l'éventuelle spécialisation du personnage actif, et la somme de la caractéristique, de la compétence ainsi que de l'éventuelle spécialisation du personnage réactif.

Rapport de force = (caractéristique + compétence + spécialisation) du personnage actif - (caractéristique + compétence + spécialisation) du personnage réactif.

Le résultat de cette opération est un entier relatif. S'il est négatif, cela signifie que le personnage actif est désavantagé. S'il est positif, cela veut dire qu'il est avantagé. Et s'il est nul, cela indique tout simplement que les deux adversaires sont à égalité.

Finalement, le joueur du personnage actif (le meneur de jeu, s'il s'agit d'un PNJ) lance les 2d6, que l'on compare à une difficulté égale à 7 - le rapport de force (comme on le ferait pour une action ordinaire).

Difficulté = 7 - le rapport de force

Il faut alors obtenir plus que cette difficulté pour réussir :

- Si le résultat obtenu aux 2d6 est une marge d'échec de 14 ou plus, le personnage actif se fait dominer de façon catastrophique par le personnage réactif. Ce dernier en fait ce qu'il veut.
- Si c'est une marge d'échec de 9 à 13, il se fait dominer aussi. Le personnage réactif obtient une victoire brillante.
- Si c'est une marge d'échec de 4 à 8, le personnage réactif l'emporte encore, mais de façon plus ordinaire.
- Si c'est une marge d'échec de 1 à 3, le personnage réactif gagne toujours, mais de très peu.
- Si les dés sont tout juste égaux au rapport de force, il y a match nul, ou statu quo temporaire (personne n'arrive à prendre le pas sur l'autre).
- Si c'est une marge de réussite de 1 à 3, c'est le personnage actif qui gagne, mais de peu. Il réussit tout juste à faire ce qu'il souhaitait, malgré l'opposition de son adversaire.
- Si c'est une marge de réussite de 4 à 8, le personnage actif emporte la victoire de façon bien plus marquée.
- Si c'est une marge de réussite de 9 à 13, le personnage actif domine son opposant de façon brillante.
- Et si c'est une marge de réussite de 14 ou plus, il écrase carrément le personnage réactif.

**Modificateurs divers :**
Si un des personnages a un net avantage sur son adversaire (outil plus adapté, position avantageuse, avantage psychologique...), le meneur de jeu peut lui accorder un bonus de +1, +2 ou même +4 avant de calculer le rapport de force.

***Exemple :*** *Un Mega tente d'immobiliser à la lutte un homme de main qui garde l'entrée d'une réception. Le Mega tente de lui faire une prise de judo pour le faire tomber. Il utilise son Adaptation (6) + sa compétence Combat à mains nues (4) + sa SP1 Judo (+1) = 11. L'homme de main tente de l'assommer d'un crochet du poing. Il utilise sa Force (7) + sa compétence Combat à mains nues (5) + sa SP1 Boxe (+1) = 13. Le rapport de force est de 11 - 13 = -2 Le Mega devra faire, avec les 2D6, un nombre supérieur à 7 - (-2) = 9 pour réussir. Mauvaise pioche pour le Mega...*

## 5.3.2 Calcul des dommages

Pour savoir à combien s'élève la perte de Constitution dans un combat, il suffit d'ajouter à la marge de réussite de l'attaque le bonus de l'arme, et d'en soustraire celui de la protection de la victime.
Ne pas oublier les effets sur l'état général de la victime !

***Exemple :*** *Un membre d'un gang tente d'atteindre un Mega désarmé à l'aide d'une sorte de hache locale.*
*Personnage actif : l'agresseur. Combat arme blanches 5, Force 5, sp1 Hache : total 11. Constitution 6, blouson de cuir protection 1.*
*Personnage réactif : le Mega. Combat à mains nues 3, Réflexe 6, sp1 Esquive : total 10. Constitution 5, champ de force protection 4.*
*Le rapport de force est de +1. Total actif (11) - total réactif (10). La difficulté est de 6. Base (7) - rapport de force (1).*

*L'agresseur à l'initiative de l'action (donc le MJ) lance les dés et obtient 10. La marge de réussite est de 4. Dés (10) - difficulté (6). Les dommages seront de 3. Marge de réussite (4) + dommage d'une hache (3) - protection du champ de force (4).*
*Le Mega, malgré son champ de force, vient de perdre 3 points de Constitution et d'enlever 2 points à son état général. Encore un coup comme celui-là, et il sera hors combat. Merci tout de même champ de force car, sans lui, le Mega serait à -2 points de Constitution et donc dans l'impossibilité d'agir.*

***Indication roleplay :*** Si vous trouvez le système trop meurtrier pour vos scénarios, vous pouvez adopter l'option 5.4.7 Dommages par paliers.

### 5.3.3 Les tableaux

**Les bonus des armes :**

| Arme | Bonus |
|---|---|
| Corps | 0 |
| Couteau | 1 |
| Glaive | 2 |
| Hache | 3 |
| Javelot | 3 |
| Pistolet | 3 à 5 |
| Fusil | 5 |
| Fusil à pompe | 7* |
| Arc léger | 1 |
| Arc puissant | 2 |
| Laser léger | 3 à 5 |
| Laser lourd | 7 à 10 |
| Épée laser | 7 |
| Fusil mitrailleur | 7 |
| Fusil à plasma | 20 (rayon de 3 m autour du point d'impact) |

**Les protections :**
Quelques exemples de protections.

| Protection | ... contre... | Bonus |
|---|---|---|
| Bois (bouclier...) | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 1<br>2<br>3 ou -3D6 min. |
| Acier (armure...) | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 2<br>4<br>1 ou -1D6 min. |
| Champ d'énergie individuel | Masse<br>Épée, flèche...<br>Laser, paralysant... | 4 à 6<br>4 à 6<br>4 à 6, ou -5D6 min. |

***Note:*** Le cas des champ de force ou d'énergie est spécial car il peut aussi être compté comme une réserve d'énergie qui s'épuise au fur et à mesure de l'encaissement des dommages ou en fonction

du temps pendant lequel le champ est activé. C'est selon la technologie employée ou l'univers dans lequel il est utilisé...

**Perte de Constitution et type de blessure :**

| Perte de Constitution | Type de blessure | état général |
|---|---|---|
| **1** | Superficielle (S) | **-1** |
| **2-3** | Blessure légère (BL) | **-2** |
| **4-5** | Blessure grave (BG) | **-4** |
| **6 et +** | Blessure mortelle (BM) | **-6** |

### 5.3.4 Les « points de vie » des personnages

Ils correspondent à la caractéristique Constitution.

A 0 point de Constitution, le personnage est dans l'incapacité d'agir. Si la perte de Constitution donne à la Constitution un score négatif, le personnage perd conscience. Si son niveau de constitution est égal à l'opposé du score de Constitution, le personnage est mort.

***Exemple :*** *Si le score de constitution d'un personnage est égal à 6 ; il est dans l'incapacité d'agir à 0 point de constitution ; à partir de -1, il perd conscience ; et il meurt quand ses points de constitution tombent à -6 ou en dessous.*

### 5.3.5 Quelques points importants

- Les caractéristiques du rapport de force
  C'est le point délicat : quelle caractéristique utiliser par rapport à une situation donnée.

- Pour le personnage Actif, les caractéristiques « *Réagir* » (Décision et Réflexe) ou « *Forcer* « (Volonté et Force) pour les armes lourdes.

- Pour le personnage Réactif, toutes les autres sont utilisables, selon la situation.
  Avec une préférence pour « *Réagir* » (Décision et Réflexe) pour tout ce qui touche à l'escrime.
  Ou « *Agir* » (Intellect et surtout Adaptation) lorsqu'il s'agit de se protéger de tirs de projectiles ou de rayons.
  Et peut-être parfois « *Forcer* » (Volonté et surtout Force) pour le combat à mains nues...

- Il est possible aussi de rajouter 1 point pour un sp1 et 2 pour un sp2.

- Le rapport de force n'est pas toujours connu du joueur qui doit obtenir par défaut un score de 7 sur 2D6.
  La compétence Tactique permet de faire une évaluation du rapport de force.

- Prise en compte de divers bonus et malus
  - l'environnement,
  - la présence de plusieurs adversaires,
  - utiliser une arme inadéquate en fonction de celle de l'adversaire (allonge couteau/épée, résistance bronze/fer...),
  - une bonne idée tactique du joueur,
  - une variable psychologique (haine, peur...).

**Les avantages/désavantages du système d'opposition :**

**Les avantages :**

- Le niveau de difficulté d'une action d'opposition n'est plus à évaluer, il est à calculer entre les belligérants.
- Le joueur a moins à se soucier de la technique. Il n'a plus à faire des additions à chaque lancé de dés, mais se contente de donner le résultat des 2D6.
- Les bonnes idées tactiques sont facilement intégrables dans l'instant sans avoir à consulter de tableaux. Le rapport de force peut être modifié à tout moment en fonction de l'évolution de la situation (idée ingénieuse du joueur, blessure, arrivée d'un autre belligérant...)
- Le MJ peut modérer les conséquences d'un jet de dés plus facilement (le rapport de force exact n'est pas obligatoirement connu du joueur).
- Le stress du jet de dés devient plus intense.
- Les combat sont plus rapides et plus fluides.
- En fait, c'est extensible à toutes les actions des joueurs (Caractéristique + Compétence du personnage – difficulté de la tâche = rapport de force)
- Quant le MJ connaît bien les caractéristiques des PJ et des PNJ, ce système peut être vraiment très fluide car le MJ n'a plus que deux choses à prendre en compte : le rapport de force (qui sert pour les deux belligérants) et les jets de 2D6. Bref, une constante « le rapport de force » et une variable simple « 2D6 » !
- En pratique, ça permet de booster les joueurs un peu « mous du calcul » :)

**Les désavantages :**

- Le MJ a un peu plus de calculs à faire.
- Changer ses habitudes de MJ, c'est dur ;)
- Avoir toujours dans sa tête le ou les rapports de force (ou les calculer discrètement à la louche... :)
- Les joueurs techniciens peuvent se sentir floués...
- Pour un seul lancé de dés dans une même situation, le calcul du rapport de force n'est pas très intéressant.
- ... (j'imagine qu'il doit y avoir d'autres désavantages)

### 5.3.6 Le cas des armes de tir et de jet

**Tir sans opposition :**

Pour un tir sans opposition <u>le rapport de force est calculé par rapport à une base de 10 modifiée par les indicateurs suivants</u>.

Pour simuler le fait qu'une cible est plus ou moins difficile à toucher, il faut utiliser le tableau suivant de bonus et malus en fonction de la situation :

| Portée | |
|---|---|
| Extrême | -4 |
| Longue | -2 |
| Standard | 0 |
| Courte | +2 |
| **Taille de la cible** | |
| Minuscule | -4 |
| Petite | -2 |
| Standard | 0 |
| Grande | +2 |
| **Mouvement** | |
| Fixe | 0 |
| Marche | -1 |
| Course | -2 |
| Zigzag | -3 |
| **Dissimulé derrière un obstacle** | |
| Totalement dissimulé | tir impossible (à moins de détruire l'obstacle) |
| Une main qui dépasse | -4 |
| La moitié du corps | -2 |

**Les échanges de coups de feu :**

Si la cible veut tenter de riposter ou se déplacer au milieu d'une fusillade sans trop s'exposer, il faut calculer le rapport de force pour chaque attaquant de la façon suivante :

Réagir + compétence de tir de l'attaquant - Agir + compétence de tir / 2 (ou compétence tactique non divisée par deux !) de la cible

*Dans une fusillade, si vous n'êtes pas très compétent en tactique, mieux vaut rester à l'abri, et faire confiance à votre Patrouilleur, et ce, même si vous êtes très fort au tir sur cible !* (Extrait d'un interview du Major Turbop pour la revue « Le guide de la Guilde »).

## 5.3.7 Règles optionnelles d'opposition

### 5.3.7.1 Oppositions simultanées

C'est une variante importante, qui permet de donner plus de possibilités lors d'un affrontement.
Elle permet de réintégrer la notion d'initiative, de gérer les échanges de coups de feu, elle donne des chances importantes que les deux protagonistes soient blessés durant le même round (éventualité qui, historiquement, se produisait souvent lors des duels).
Il s'agit lors de chaque round, de faire un jet de dés pour le personnage actif et un autre pour le personnage réactif.
Les résultats négatifs ne sont pas pris en compte au profit de l'adversaire.

***Indication roleplay :*** Il est préférable d'utiliser cette variante lors des combats les plus importants, comme par exemple un duel, et de continuer d'utiliser la résolution en un seul lancé de dés pour le reste de l'aventure.

***Exemple :*** *Un Mega se jette sur un effroyable monstre pour le frapper à grand coup d'épée laser dans la tête. Mais la créature, au lieu de se défendre, lui flanque un violent coup de griffes dans le bide dès qu'il est à portée... Le meneur de jeu choisit donc d'utiliser la règle des oppositions simultanées. Le rapport de force est de +2, en faveur du Mega. Le joueur lance donc les dés et obtient un 8, qui est supérieur à la difficulté du Mega : 7 - (+2) = 5. L'épée laser fend donc le crâne du monstre. Mais le meneur de jeu lance également les dés pour ce dernier, avec une difficulté inverse : 7 - (-2) = 9. Il obtient un 11, ce qui signifie que l'immonde créature a le temps de blesser le Mega avant de subir les effets de son épée laser... Les dégâts sont calculés normalement pour chacun des deux adversaires, le Mega ayant obtenu une marge de réussite de 3 et le monstre, de 2.*

### 5.3.7.2 Oppositions interactives simultanées

Les marges négatives sont comptées comme bonus pour les adversaires, ce qui peut transformer un échec de l'adversaire en réussite du fait de notre propre maladresse !

***Exemple :*** *Remake de la scène... Notre Mega, de l'exemple ci-dessus, se jette toujours sur le même monstre. Le rapport de force est toujours le même : +2 pour le Mega (ce qui lui fait toujours une difficulté de 5) et, donc, -2 pour le monstre (ce qui lui fait toujours une difficulté de 9). Le joueur lance les dés et obtient un 4. Normalement, c'est un échec, avec une marge de -1. Toutefois, en lançant les dés, le meneur de jeu obtient un 3, ce qui, pour le monstre, est une marge d'échec de -6 ! Bigre ! Ce dernier, en voulant griffer le Mega se jette lamentablement sur son arme et transforme l'échec que le Mega avait obtenu en réussite : -1 (la marge du Mega) + 6 = +5 ! Par contre, la marge d'échec du Mega n'est pas suffisante pour transformer celle du monstre en réussite : -6 + 1 = -5, ce qui est toujours un échec.*

### 5.3.7.3 Double opposition interactive simultanée

C'est le fin du fin ; non seulement les marges négatives sont comptées comme bonus pour l'adversaire, mais les marges positives sont elles comptées comme malus pour l'adversaire !

***Exemple :*** *Nouveau Remake... Le Mega se jette encore une fois sur le même monstre, toujours avec le même rapport de force. Il obtient une marge de réussite de +3. Le monstre, lui, obtient une marge d'échec de -4. Cette marge d'échec se transforme en bonus pour le Mega, ce qui lui fait maintenant une marge de réussite de : + 3 + 4 = +7. Tandis que la marge de réussite du Mega devient un malus pour le monstre, ce qui empire son échec : -4 - 3 = -7. En fait, tout en réussissant son attaque, le Mega s'est bien protégé alors que le monstre, en échouant la sienne, s'est défendu de façon déplorable, ce qui a encore amélioré l'attaque du Mega.*

***Note :*** Dans cette éventualité, il n'est plus possible d'obtenir deux blessures simultanées !

### 5.3.7.4 L'initiative et la défense

**A/ L'initiative :**
Dans certaines situations, il est utile de savoir si un personne peut agir un peu avant les autres.
Dans ce cas, l'<u>initiative</u> est égale à <u>Réagir + 2d6.</u>

**B/ La défense :**
Si un seul des opposants attaque et que l'autre préfère se défendre, l'attaquant récolte -2 points à son jet d'attaque mais le défenseur renonce à toucher son adversaire ce tour-ci.

## 5.4 Règles optionnelles communes au triple système

### 5.4.1 Actions multiples

Pour chaque action supplémentaire, la difficulté est augmentée de 2 points applicables à chaque action et de manière cumulable.
2 actions = -2
3 actions = -4
4 actions = -6
...

### 5.4.2 Incidence de la taille des créatures

Pour adapter rapidement le système de règles en fonction de la taille des êtres rencontrés, voici un petit tableau avec des exemples de bonus :

| | |
|---|---|
| Souris | +3 |
| Chat | +2 |
| Chien | +1 |
| Humain | 0 |
| Âne | -1 |
| Cheval | -2 |
| Éléphant | -3 |

Le chiffre est à ajouter (ou soustraire) à tout dommage effectué sur cette créature par une créature de la taille d'un humain.
Ce bonus est modifié lorsque la créature attaquante est d'un autre gabarit qu'un humain. Un chien n'aura par exemple qu'un bonus de +1 aux dommages contre un chat...

### 5.4.3 Incertitude du bonus aux dommages des armes

Dans Mega 4, les armes donnent des bonus qui interdisent souvent les blessures légères avec les armes puissantes et les blessures graves avec les petites armes comme les couteaux.
Un laser ou un fusil d'assaut avec un bonus de +5, ça fait toujours très mal aux personnages avec 4 en constitution !
Lors des situations critiques dans un scénario, il suffit de modérer ce bonus en ajoutant 2d6-7 aux dommages des armes.
Du coup, un personnage peut mourir d'un coup de couteau (dommage +1,+5 d'incertitude) ou survivre à un tir de laser lourd (dommage +7,-5 d'incertitude).

***Indication roleplay :*** A n'utiliser que dans les moments critiques d'un scénario, afin de conserver de la fluidité dans la partie et d'ajouter un élément dramatique lors des moments forts !

### 5.4.4 Combat contre plusieurs adversaires

Lorsque plusieurs adversaires tentent d'attaquer un personnage, celui-ci est affublé d'un malus de 1 point par adversaire supplémentaire au premier sur le rapport de force (avec un maximum de -4).
Attention à la vraisemblance ! Dans certains environnements, un personnage ne peut être assailli que par un nombre réduit d'adversaires à la fois (chemin étroit, couloir, porte, pont...).

-1 au rapport de force par adversaire supplémentaire au premier.

### 5.4.5 Compétence tactique

- Elle peut se substituer à la compétence Tir/2 lors d'échange de coups de feu.
- Elle permet de n'avoir qu'un adversaire à la fois lors de chaque round de combat au corps à corps contre plusieurs adversaires : par point de tactique en plus du score de tactique des adversaires, il est possible d'éviter un adversaire par Round.

### 5.4.6 Malus d'indécision

Normalement, lorsqu'un joueur a indiqué ce que son personnage fera au cours du round, ce dernier le fait. Mais il peut avoir envie de changer d'avis. Il en a le droit, mais pour tout changement d'action d'un personnage durant un round, celui-ci souffre d'un malus cumulable de -2 pour ce round.

***Indication roleplay :*** C'est aussi valable lorsque un joueur décide de modifier son action après que les autres joueurs aient indiqué ce qu'ils comptaient faire !

Il est parfois positif pour l'ambiance de la partie que les personnages ayant une formation de combattant aient la possibilité de changer leur décision avec plus de facilité. Le premier changement peut être gratuit pour les Patrouilleurs et les Rangers, à la discrétion du MJ (avec un commentaire sur la formation des Megas, ce cadeau du MJ passe très bien !)

### 5.4.7 Dommages par paliers

La perte de points de Constitution est traduite en passant par le tableau « Effets de la marge de réussite ».
Cette option permet des combats plus épiques puisque la perte de points de Constitution y est réduite, un personnage peut plus facilement endurer un ou plusieurs coups.

| **Effets de la Marge de réussite** | | | |
|---|---|---|---|
| **Marge** | **Type de blessure** | **Constitution** | **État général** |
| **1-3** | Superficielle (S) | -1 | -1 |
| **4-8** | Blessure légère (BL) | -2 | -2 |
| **9-13** | Blessure grave (BG) | -4 | -4 |
| **14 et +** | Blessure mortelle (BM) | -6 | -6 |

***Indication*** *:* Cette option est intéressante pour les combats à main nue style boxe, lutte ou dans les situations où le but de l'affrontement n'est pas de tuer son adversaire (« retenir ses coups »).

### 5.4.8 Assommer

Pour assommer un adversaire, il suffit de faire un test de combat avec une difficulté augmentée de 3 ! Si ce test est réussi, l'adversaire s'écroule et reste inconscient pendant un nombre de minutes égal au double de la marge de réussite. Mettre hors de combat plutôt que blesser ou tuer est plus en accord avec l'éthique de la Guilde.

**Pour une règle plus réaliste**
Dans la réalité, assommer quelqu'un sans lui faire de mal est quasiment impossible. Un coup sur la tête peut créer un traumatisme crânien ou même une hémorragie cérébrale, un coup au plexus solaire peut endommager l'estomac, voire le décrocher, et un coup au menton peut déplacer ou briser net les vertèbres cervicales... Frapper quelqu'un est toujours dangereux ! D'où l'intérêt du meilleur de l'armement des Megas : le paralysant.
Si le meneur de jeu veut que sa partie soit réaliste, il suffit simplement d'ajouter à cette règle que tout coup donné pour assommer inflige également des dégâts. Toutefois, comme le but n'est pas de

frapper comme un dératé, mais de se maîtriser, ces dégâts ne sont pas déterminés normalement. Ils sont égaux à 7 - la marge de réussite (plus l'éventuel bonus dû à l'arme). Ainsi, plus le coup pour assommer sera réussi et moins il fera de dégâts : juste une petite bosse !

**Tenter d'assommer une grosse créature**

Même en s'y prenant très bien, et en réussissant son attaque avec brio, une souris ne parviendra jamais à assommer un éléphant !

Si un personnage veut assommer une créature beaucoup plus grosse que lui, il faut qu'il soit capable de lui faire suffisamment mal. Autrement dit, il faut augmenter la difficulté selon le tableau « 5.4.2 Incidence de la taille des créatures »

# CHAPITRE 6 - LA SANTÉ

**Dans Mega IV, la gestion de la santé varie selon les besoins de vos parties. Trois versions sont présentées afin de moduler le nombre de paramètres à prendre en compte selon la situation.**

**De plus, beaucoup de détails sont laissés à l'appréciation du MJ comme : les bonus accordés à la guérison grâce à l'utilisation de la médecine, des drogues, de la magie...**
**A noter que le système est très meurtrier ; aussi, il est conseillé au MJ de jouer davantage sur les divers indicateurs de santé plutôt qu'avec les seuls points de constitution qui, lors des combats, partent très vite !**

## 6.1 INDICATEURS DE SANTÉ

**Il existe 5 variables qui indiquent l'état de santé d'un personnage :**

1. Les points de **Constitution**
   Qui mesurent la résistance physique du personnage (ses « points de vie »).

2. Le niveau d'**État général**
   Qui mesure les facteurs limitant de la situation sans cibler une caractéristique précise.

3. Les points de **Volonté**
   Qui mesurent l'énergie mentale que peut développer le personnage.

4. Les points de **Mental**
   Qui mesurent la résistance mentale du personnage (ses « Points de santé mentale »).

5. Les points de **Force**
   Qui mesurent l'énergie physique que peut développer le personnage (ses « Points d'endurance » ou « d'énergie »).

### 6.1.1 VERSION SIMPLIFIÉE

Seuls sont pris en compte la **Constitution** et l'**État général :**
- la **Constitution** pour savoir où en est son niveau de santé physique
- et l'**État général** pour le reste.

### 6.1.2 VERSION INTERMÉDIAIRE

Ajout de la **Volonté** et du **Mental :**
- la **Volonté** pour les pouvoirs de Transit et de Transfert,
- et le **Mental** pour le niveau de santé mentale.

### 6.1.3 VERSION COMPLÈTE

Ajout de la **Force :**
- pour l'endurance du personnage.

## 6.2 RÉCUPÉRATIONS DE POINTS DE CARACTÉRISTIQUE

**Un personnage ne peut pas regagner plus de points dans une caractéristique que son maximum modifié par son niveau d'état général. Il peut donc avoir momentanément un**

**niveau supérieur à son score de caractéristique en raison de circonstances favorables, caractérisées par un score positif en « état général ».**

Pour récupérer des points dans une caractéristique, il faut du repos (et parfois des soins) !

Pour les caractéristiques **Force** et Volonté (Action « **Forcer** ») :
- Au bout d'une heure de repos, elles remontent au quart de leur score maximum.
- Au bout de 12 heures, elles remontent à la moitié.
- Au bout de 24 heures, elles remontent aux trois quarts.
- Après une semaine, elles sont à leur maximum.

Le score est arrondi à l'entier supérieur.

| **Temps de repos** | **1h** | **12h** | **24h** | **1 semaine** |
|---|---|---|---|---|
| Caractéristique physique (en % du maximum) | **25%** | **50%** | **75%** | **100%** |
| Pour un score de 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Pour un score de 3 | 1 | 2 | 3 | 3 |
| Pour un score de 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Pour un score de 5 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pour un score de 6 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| Pour un score de 7 | 2 | 4 | 6 | 7 |
| Pour un score de 8 | 2 | 4 | 6 | 8 |

Pour les caractéristiques **Mental** et **Constitution** (Action « **résister** ») :

- Les blessures graves, les maladies et les empoisonnements nécessitent des soins particuliers.

Sans eux, la guérison est susceptible de prendre beaucoup plus de temps, voire d'être impossible (mort du personnage...).

| **Temps de repos** | **1j** | **7j** | **30j** | **1 an** |
|---|---|---|---|---|
| Caractéristique physique (en % du maximum) | 25% | 50% | 75% | 100% |

- Les difficultés de récupération des points de Constitution et de Mental ne sont à appliquer que si le personnage est tombé très bas.
  Une petite frayeur ou une blessure légère peuvent se récupérer bien plus rapidement…
- Avec des soins appropriés, il est possible d'accélérer le processus de guérison (herboristerie, magie, médecine NT 1-6… mais aussi, thérapies diverses pour une guérison mentale, avec des résultats variables…).
- Pour simplifier, si une blessure grave n'est pas activement soignée, elle met une année à se résorber.
- Pour une blessure moyenne, diviser par 5.
- Pour une ou plusieurs blessures légères, vous pouvez diviser par 10 le temps de récupération « naturel » (un peu plus d'un mois pour revenir à son maximum).
- L'utilisation d'une technique médicale permet aussi de diviser le temps de récupération en fonction de son niveau technologique ; ainsi l'utilisation d'un médibloc (NT6) divise par 6 le temps de récupération d'une blessure grave, par 30 celui d'une blessure moyenne et par 60 celui d'une ou plusieurs légères.
- Toutes ces indications sont une base qui peut être modifiée au gré du MJ et de son scénario !

## 6.3 Précisions

- Lorsqu'une des 4 premières caractéristiques tombe à 0, le personnage est dans l'incapacité d'agir jusqu'à avoir retrouvé au moins un point.

- Si une de ces caractéristiques a un score négatif, le personnage perd connaissance.

- Un personnage meurt s'il perd autant de points de constitution que le double de son score en Constitution.

**Remarque à propos de la médecine type médiéval :**
Dans un monde à la médecine archaïque, comme celle sur terre au moyen-âge (500-1500), une blessure grave mettait des mois, voire des années à être totalement guérie, quand d'aventure elle guérissait...

Sans soins appropriés, une blessure grave ou moyenne peut ne jamais se guérir totalement « naturellement », comme en témoignent les nombreux boitements dont souffraient souvent les gens du peuple, tout comme les nobles (après une chute de cheval, par exemple). Nous pouvons aussi évoquer les célèbres vieilles blessures dont se plaignent parfois les anciens soldats.

Une blessure peut aussi entraîner la mort au bout d'un temps plus ou moins long. Par exemple, le roi Henri III (mort en 1589 soit après la période dite du Moyen Age) qui bénéficiait pourtant de moyens considérables, mourût d'un coup de couteau qui atteignit ses intestins, après une lente et douloureuse agonie !

## 6.4 Les univers épiques et les points de vie des Megas

**Alors que dans l'univers de l'assemblée galactique de QF1 0001 qui est aussi le nôtre, la moindre blessure par balle ou par arme blanche est potentiellement létale, dans d'autres univers à la densité faible, la volonté a autant d'importance que la résistance physique ou certaines lois de l'anatomie.**
**Le fait de ne pas vouloir être blessé est suffisant pour amoindrir l'effet d'un coup ou d'une autre source de dommages. Un être vivant peut survivre à un grand nombre de coups par rapport à ce qui est possible sur QF1 0001. Et même parler alors qu'il ne lui reste plus que sa tête.**

*Les « Héros » sont ceux qui ont la volonté nécessaire à l'accomplissement de leur « destin / idéal / Caprice » !*

**Pour refléter ces possibilités, il existe une règle :**
Dans ces univers, les points de vie sont égaux à la caractéristique Constitution multipliée par la caractéristique Volonté du personnage.
Ainsi un Mega moyen (5 dans toutes ses caractéristiques) qui effectue une mission dans un univers épique se retrouve avec un total de 25 points de vie (au lieu de 5). De quoi voir venir le danger avec plus de confiance !

**Cette modification peut être elle-même modifiée en fonction de la « profession » du personnage :**
- Les Megas sociaux ou théoriciens comme les Empâtes, les Sensits, les Médians et les Norjans peuvent avoir dans les univers héroïques un score de points de vie égal à leur constitution multipliée par la moitié de leur Volonté (arrondie à l'entier supérieur), ce qui fait une moyenne de 15 points de vie.
- Les Megas polyvalents comme les Conceptech ou les Biocybs se retrouvent avec un score de points de vie égal à leur Constitution multipliée par leur Volonté et ont donc une moyenne de 25 points de vie.
- Les Megas à l'orientation plus guerrière ou survivaliste comme les Patrouilleurs ou les Rangers ont eux un total de point de vie égal à leur Constitution multipliée par deux fois leur volonté, soit une moyenne de 50 points de vie...

Ces indications sont à adapter selon les personnages. Un Mega formé à l'école Sensit de la Guilde mais qui est depuis devenu un Maître dans l'utilisation d'armes diverses et dans les compétences de survie aura, dans un univers épique, un total de points de vie égal à sa Constitution multipliée par deux fois sa Volonté, comme pour un Patrouilleur débutant !

De plus, les indications sont valables pour un Mega moyen. Un ancien de la Guilde atteignant des scores de Volonté et de Constitution égaux à 8 pourra avoir dans les 128 points de vie s'il a un minimum de compétences guerrières ou de survie, ce qui est probable après un grand nombre de missions.

- Les adeptes des voies de la Volonté ou de la voie interne physique ont droit à un bonus à la Volonté pour les premiers ou à la Constitution pour les seconds égal à +1 pour les initiés, +2 pour les compagnons et +3 pour les maîtres (les bonus de Volonté sont à appliquer avant la multiplication).

Certains mystiques de la Guilde sont de véritables machines de combat dans les univers épiques !

# CHAPITRE 7 - AVANT ET APRÈS LA PARTIE

## 7.1 HYPNO-ÉDUCATION

**L’hypno-éducation permet d’apprendre rapidement une ou plusieurs langues pour la durée d’une mission.**
**Au bout de quelque temps, ces connaissances acquises par ce procédé s’estompent puis disparaissent (disparition complète au bout d'un mois si la connaissance n’est plus sollicitée).**

Il est possible de mémoriser des connaissances autres que les langues étrangères grâce à l’hypno-éducation.
Mais dès la troisième connaissance emmagasinée par hypno-éducation, le Mega perd un point dans la caractéristique « Mental » moins un autre point par connaissance supplémentaire.

Les points de Mental peuvent être regagnés par du repos cérébral après que les connaissances supplémentaires se soient effacées.

Souvent, les Megas sont envoyés en mission dans des lieux où la Guilde ignore quel peut bien être le dialecte utilisé ; dans ce cas pas d’hypno-éducation ; mais les Megas sont tout de même équipés d’un exemplaire du fameux Tradmod 3 (traducteur universel très expérimental).

## 7.2 L'EXPÉRIENCE, LES POINTS DE MISSION

**Mega est un jeu d'intervention, une fois la mission terminée, les personnage rentrent à la Guilde dans laquelle ils bénéficient d'un des meilleurs centres de formation de l'univers (ou plutôt des univers) connu. On y trouve quelques uns des meilleurs spécialistes de la galaxie, une technologie NT6, l'hypno-éducation, de l'expérience cumulée par des êtres aventureux depuis plus de 19.000 ans, des archives innombrables, le moyen de se transiter dans des lieux propices à un entraînement adéquat grâce aux « Operator » de la Guilde qui savent où envoyer un Mega pour qu'il puisse parfaire son entraînement et avec qui...**

### 7.2.1 LE PRINCIPE DE BASE

Les points de mission distribués par le MJ à la fin de chaque scénario, ou à la fin de chaque épisode d’une campagne, devront être compris entre 2 et 7, selon la réussite ou les mérites des PJ...

| Type de progression | Coût en point de mission |
|---|---|
| **Progression d’une caractéristique** | Score actuel x 3 |
| **Nouvelle compétence libre (au niveau 1)** | 3 points |
| **Degré de spécialisation SP1** | 2 points |
| **Degré de spécialisation SP2** | 5 points (ou SP1 + 3points) |
| **Progression d’une compétence** | Score actuel x 2 |
| **Progression de Transfert / Transit** | Score actuel x 3 |
| **Progression de Magie / Psy** | Score actuel x 3 |

### 7.2.2 Les limitations de l'apprentissage

**Nous pourrions imaginer un Mega qui a passé de nombreuses années en formation au sein de la Guilde et qui a fait monter à haut niveau un grand nombre de compétences, mais ce cas de figure ne se rencontre que rarement en pratique, pour plusieurs raisons :**

- L'expérience théorique sans apports pratiques sur le terrain limite grandement la progression du Mega.

- La quantité d'informations que peut réellement engranger un Mega dépend de la disponibilité de son esprit, disponibilité qui augmente lors des missions beaucoup plus que devant un holo-programme ou lors d'une hypno-éducation.

- Il y a des moments où l'esprit du Mega ne parvient plus à intégrer d'avantage d'informations, quelle que soit ses capacités de concentration ; soit le Mega ne retient que pour un court instant (le bachotage est inutile sur le terrain), soit il ne retient plus que les dernières informations enregistrées. C'est à ce moment qu'un Operator sait que le Mega est prêt pour partir en mission (de toute façon, il ne peut plus rien apprendre pour l'instant).

- Les missions « ouvrent l'esprit » à l'apprentissage !

  Beaucoup d'anciens cancres se sont épanouis et sont devenus des savants après leur recrutement dans la Guilde ! (extrait d'un interview donné par le Major Turbop pour la revue « Le guide de la Guilde »)

- Les Vieux de la Guilde ont décidé, par le passé, d'inciter les agents à partir régulièrement en mission pour qu'ils puissent petit à petit maîtriser l'utilisation de leurs compétences et afin d'éviter le syndrome « Moi Je ! » qui finit par nuire à l'efficacité de la Guilde - surtout quand un agent doit travailler en équipe avec d'autres « Moi Je ! ».

- Les Megas n'ont accès à des formations plus poussées que lorsqu'ils ont effectué suffisamment de missions, réussies de préférence. De plus, ces formations nécessitent l'intervention d'un ou plusieurs Mega expérimentés qui ont bien souvent autre chose à faire que de former des agents qui n'ont pas fait la preuve de leur fiabilité sur le terrain.

- Il est important, au sein de la Guilde, d'avoir une bonne réputation afin d'être plus facilement choisi pour accéder à des formations pointues comme : « connaissance et utilisation des explosifs », « piratage informatique », « pouvoir psy de contrôle mental »... Une attitude positive en rapport avec la devise de la Guilde (« vie et dignité ») rapporte donc plus de points de mission à la fin du scénario.

### 7.2.3 L'expérience hors formation

L'expérience hors formation consiste la plus part du temps à l'ajout d'une spécialisation ou d'un point de compétence accordé par le MJ pour une action ou un ensemble d'actions particulièrement bien réussies et/ou ingénieuses ; cet ajout s'effectue directement durant la mission.

### 7.2.4 Les bonus pour la formation

Le MJ peut accorder un bonus pour l'acquisition de points de compétence ou de spécialisation entre chaque mission si celui-ci est en accord avec une ou plusieurs actions du personnage durant la partie (compétence ou SP à moitié prix par exemple).

# Chapitre 8 - La magie et les pouvoirs psy

**Les Megas étant déjà équipés (de série) des pouvoirs redoutables que sont le Transit et le Transfert, la plupart des scénarios de Mega se jouent sans avoir à gérer des Megas psy ou à plus forte raison des Megas magiciens.**
**Cependant, le Continuum étant vaste et varié, il arrive que la magie et les pouvoirs psy y soient courants ; d'où le besoin d'avoir un système capable d'être adapté à l'ensemble des univers magiques et psy imaginables… Vaste problème !**
**Dans Mega IV, les règles de magie et celles des pouvoirs psy sont destinées à des maîtres de jeu expérimentés, sachant estimer rapidement les difficultés des utilisations de ces pouvoirs, et, au besoin, revoir son « échelle de référence » pour les missions se déroulant dans des univers parallèles où la réalité s'exerce différemment.**
**Voici donc une base de règles pouvant servir de référence aux MJ voulant intégrer des Megas (ou des PNJ) magiciens ou psy dans leurs missions.**

## 8.1 Les points communs et les différences

**Comme indiqué lors de la création du personnage, les pouvoirs psy et la magie sont deux caractéristiques spéciales, tout comme Transit et Transfert. Sauf qu'elles ne sont pas acquises par défaut ; il faut, à la création du personnage, y investir des points de caractéristiques en les prenant dans le total de 55 points.**
**De plus, il faudra aussi développer une compétence en rapport avec le type de pouvoir pratiqué.**

Ici, c'est au MJ (ou au joueur) de choisir, mais il peut s'inspirer des tableaux de référence (voir plus loin).
Enfin, il faut connaître les formules ou recettes des sorts et avoir un niveau de caractéristique au moins égal au rang du sort/pouvoir psy.

Le magicien manipule des énergies qui lui sont extérieures, tandis que le psy trouve ces énergies en lui-même.
La magie est souvent plus lente à mettre en œuvre mais aussi plus puissante que les pouvoirs psy.
Les formes de magies sont aussi plus variées, plus techniques que les pouvoirs psy.
Les pouvoirs psy n'ont souvent besoin d'aucun support, comme les focus nécessaires à certaines formes de magie.

## 8.2 La Magie

**La magie nécessite un apprentissage souvent long et une certaine préparation avant d'obtenir un effet magique. Les mages sont souvent amenés à se spécialiser pour arriver à des résultats satisfaisants. Bien sûr, il existe certains univers dans lesquels la magie est plus proche de l'instantané et de l'intuitif ; ce qui la rend proche des pouvoir psy. Mais la Guilde reste pragmatique et forme ses mages aux techniques les plus répandues dans le Continuum.**

### 8.2.1 Les techniques magiques

Les techniques magiques sont des manières de concevoir l'organisation de l'univers pour pouvoir la manipuler, afin d'obtenir un effet magique.

**Par exemple :** sur Sol III, il existe plusieurs techniques magiques comme la sorcellerie, le vaudou, l'alchimie, l'appel des esprits...

- L'utilisation de la magie dépend des techniques utilisées ; en terme de règles, chaque technique correspond à une ou plusieurs compétences.
- Aucun magicien n'utilise directement les « liens » pour exercer ses pouvoirs ; il utilise des schémas de pensée qui varient grandement selon son univers, son espèce, sa culture ; ces schémas de pensée lui servent d'intermédiaire pour manipuler les « liens » ...
  Ces intermédiaires doivent correspondre à un certain niveau de réalité ou de croyance au sein d'un même univers, d'une même planète, sur lesquels ils sont utilisés ; sinon, ils ne donnent aucun ou peu de résultat.
  De ce fait, certaines techniques magiques que connaît un Mega magicien, peuvent se retrouver totalement inopérantes dans un autre univers, univers qui pourtant permet lui aussi l'utilisation de la magie, mais sous d'autres formes.

**Par exemple :** il est inutile d'invoquer le pouvoir des runes dans un univers où elles sont tracées différemment.
Cependant, si un grand nombre d'êtres commence à utiliser un nouveau tracé pour les runes, peut-être que, au bout d'un certain temps, celles-ci deviendront opérantes...

- Il existe donc une foule de techniques qui sont autant de représentations du monde qu'il existe d'êtres pratiquant la magie.
  Certaines sont semblables, d'autres radicalement incompatibles.

**Par exemple :** un monde « A » n'utilise la magie qu'avec le concours d'êtres d'une autre dimension, appelés « esprits », qui leur accorde leur aide quant ils sont invoqués ; alors que dans un autre univers, « B », ces êtres ne peuvent accéder au monde matériel ; la magie d'invocation des « esprits » du monde « A » y est donc inopérante. En revanche, le Monde « B » utilise le pouvoir des plantes qui donnent la capacités de se déplacer dans un autre monde, « le pays des ancêtres », dans lequel les esprits de leurs anciens peuvent leur donner des conseils ; seulement, dans le monde « A », le voyage au pays des ancêtres est impossible. Les magies de ces deux mondes sont donc incompatibles ; un mage du monde « A » ne peut exercer sons art dans le mode « B » et inversement.

- Pour permettre à chaque MJ de proposer diverses compétences de techniques magiques, il peut s'aider du tableau « 8.5.3 Les sorts types », dans lequel les sorts sont rangés par énergie, ce qui donne une indication sur un type de compétence que peut développer un magicien.
  On peut dire que chaque « énergie » correspond grossièrement à une compétence Magique (du moins dans la classification de la Guilde).

### 8.2.2 Rang et score de magie

- Pour pouvoir lancer un sort, il faut avoir un score de « Magie » égal au rang du sort, modifié par la Cohérence de l’univers dans lequel se trouve le Mage.
  Pour certaines formes de magie, il faut également tenir compte des particularités magiques du lieu, à l’appréciation du MJ (par exemple, la puissance d'un cercle de pierre druidique ou d'un cimetière vaudou).
- Dans l'absolu, il est donc possible à un personnage de lancer un sort dont le rang est plus élevé que son score de Magie. Cette possibilité est plutôt à réserver à un PNJ. Un Mega en mission aura à cœur d'être capable de lancer ses sorts dans le plus de situations possibles (la polyvalence est encouragée par la Guilde !).
- Le lancement d’un sort s’effectue en deux parties (dans la majorité des univers connus). Ces deux parties durent par défaut un round chacune.

### 8.2.3 La mise en phase (concentration)

- Caractéristique « Magie » + compétence dans la magie concernée + spécialisation + 2D6.
- Difficulté = 10 + rang du sort + estimation du MJ (en fonction de l'ampleur du résultat souhaité) – aides diverses (dont l'efficacité est, encore une fois, laissée à l'appréciation du MJ).

### 8.2.4 La transe magique (effets)

- Une caractéristique à déterminer, selon le sort ou le style de magie (à déterminer par le Joueur en accord avec le MJ ; il peut s'agir à nouveau de la caractéristique « Magie ») + compétence dans la magie concernée + spécialisation + 2D6.
- Difficulté = 10 + rang du sort + estimation du MJ (en fonction de l'ampleur du résultat souhaité) – aides diverses (dont l'efficacité est, encore une fois, laissée à l'appréciation du MJ).
- Le résultat de la tentative est laissé au jugement et aux qualités de conteur du MJ !

## 8.3 Les pouvoirs psy

**Ce sont des pouvoirs qui dépendent d'avantage de la discipline de l'utilisateur que de sa connaissance du milieu qui l'entoure. Nous avons souvent constaté des rapprochements entre les pouvoirs psy, la spiritualité et les religions.**

### 8.3.1 Puissance et compétence

- Pour pouvoir utiliser un pouvoir psy, il faut avoir un score de « Psy » égal ou supérieur au rang du pouvoir, modifié par la Densité de l'univers dans lequel se trouve le Psionique.
- Pour certaines formes de pouvoirs, il faut également prendre en compte la condition physique et/ou mentale du Psionique (à l'appréciation du MJ).
- Les pouvoirs psy peuvent s'utiliser en un seul round (mais gare aux effets secondaires en cas d'échec).

### 8.3.2 La méditation psy (concentration)

- Se concentrer est facultatif, mais une méditation permet d'ajouter un bonus au jet de transe psy, égal à la marge de réussite du jet de concentration psy.

- De plus, si un jet de transe psy est raté alors que le jet de concentration n'a pas été fait, le personnage psy subi un choc en retour, correspondant à une perte de points de caractéristique proportionnelle à la marge d'échec (la caractéristique à réduire est à déterminer par le MJ selon la situation, et éventuellement en accord avec le joueur : volonté, mental, force, constitution…).
- Caractéristique « Psy » + compétence dans le pouvoir concerné + spécialisation + 2D6
- Difficulté = 10 + rang du pouvoir + estimation du MJ (en fonction de l'ampleur du résultat souhaité) – aides diverses (dont l'efficacité est, encore une fois, laissée à l'appréciation du MJ).

### 8.3.3 La transe psy (effets)

- Une caractéristique à déterminer selon le pouvoir ou le style d'utilisation (à déterminer par le Joueur en accord avec le MJ ; il peut s'agir à nouveau de la caractéristique « Psy ») + compétence dans le pouvoir concerné + spécialisation + 2D6.
- Difficulté = 10 + rang du pouvoir + estimation du MJ (en fonction de l'ampleur du résultat souhaité) – aides diverses (dont l'efficacité est, encore une fois, laissée à l'appréciation du MJ) .
- Le résultat de la tentative est encore laissé au jugement et aux qualités de conteur du MJ !

### 8.3.4 L'accumulation d'énergie psy

Quand un être se retrouve dans un univers moins dense que le sien, il accumule de l'énergie psychique, à raison de 1 point par période de veille (ou plus dans un univers vraiment moins dense que celui d'origine de l'être).
Dès que le total dépasse le score de la caractéristique Mental, un pouvoir se déclenche automatiquement (à l'appréciation du MJ).

# 8.4 Options

## 8.4.1 La perte de points de caractéristiques

- Certains points de caractéristiques peuvent être dépensés durant les tentatives d'utilisations : Volonté et Mental.
- Il est aussi souhaitable de modifier le niveau d' »état général » du personnage.

### 8.4.1.1 Utilisation de points de Caractéristique

- Pour augmenter les chances de réussir un effet magique ou psy, le personnage peut dépenser des point de caractéristique, à raison de 1 point de caractéristique pour un bonus de +1 (cumulatif). Les caractéristiques utilisables sont : Volonté, Force, Constitution et Mental.

### 8.4.1.2 Points de caractéristique et choc en retour

- Dans certains univers, l'utilisation de points de caractéristique pour augmenter les chances de réussite entraîne le risque de choc en retour (voir 8.4.4 Choc en retour).

## 8.4.2 Qualités de la mise en phase

Comme pour la transe psy, la marge de réussite lors du jet de mise en phase sert de bonus ou de malus au jet de transe magique.

## 8.4.3 Round supplémentaire de concentration

Les rounds supplémentaires de concentration apportent un bonus au deuxième jet de dés, jusqu'à une limite de +3.

## 8.4.4 Choc en retour

Dans certains univers, l'utilisation de la magie est dangereuse. Lors de l'utilisation d'un sort ou surtout d'un pouvoir psy, des points de caractéristiques sont perdus en fonction du niveau du pouvoir ou du sort – marge de réussite – modificateur d'univers.
Les points perdus sont répartis un par un dans les caractéristiques suivantes, dans l'ordre : Volonté, Force, Constitution et Mental.

**Exemple :**
Un Mega psionique tente de ralentir la chute d'un compagnon qui a été jeté du haut d'un building, quelques 30 étages plus haut (télékinésie éloignée Rang 12) dans un univers de densité –2
Mega : pouvoir psy 4 ; télékinésie 3 ; volonté 5 ; Force 4 ; Constitution 6 ; Mental 4.
La difficulté est de 10 (la base) +12 (le rang du pouvoir) – 2 (la cohérence favorable de l'univers) + 2 (le MJ estime que le Mega doit réagir très vite) = 22 !
Avec 4 (caractéristique « Psy » ) + 3 (compétence télékinésie) + 2d6, cela parait impossible !
Mais le Mega décide d'investir un grand nombre de ses points de caractéristiques.
3 points de Volonté + 2 points de Force + 4 points de Constitution, soit un sacrifice de 9 points.
Le score du Mega est maintenant de 16 +2d6 ; pour atteindre 22, c'est jouable…
Avec un 7 au résultat des 2d6, il réussit avec une marge de 1.
Le choc en retour est de 12 (rang du pouvoir) - 2 (univers favorable) - 1 marge de réussite, soit une perte de 9 points de caractéristiques :
Il restait au Mega les points de caractéristiques suivants : Volonté 2 ; Force 2 ; Constitution 2 ; Mental 4.
- 9 points égrainés dans l'ordre dans ces caractéristiques (-1pV ; -1pF ; -1pC ; -1pM…) donnent : Volonté 2 - 3 = - 1 ; Force 2 - 2 = 0 ; Constitution 2 - 2 = 0 ; Mental 4 - 2 = 2.

Avec un score de caractéristique négatif, le Mega épuisé à tous les niveaux tombe dans les pommes. Mais son camarade est sauvé !

## 8.5 Les tableaux de référence pour guider le MJ et les joueurs

**Ces tableaux sont indicatifs, vous pouvez très bien estimer que les pouvoirs s'exercent différemment dans certains de vos univers ou tout simplement qu'une école de magie/pouvoir psy procède selon des références différentes !**

### 8.5.1 Les pouvoirs psy

| Psy | rang Action | rang Résistance | rang Perception |
|---|---|---|---|
| **Psychisme<br>M** | **6** Hypnose<br>**7** Illusion<br>**8** Influencer comportement<br>**10** Modifier comportement<br>**10** Invisibilité aux gens<br>**8** Attaque mentale | **7** Écran mental<br>**7** Tour d'ivoire<br>**8** Garder son contrôle | **8** Télépathie<br>**9** Précognition sur les êtres<br>**8** Traces psychiques<br>**0** Menace |
| **Environnement<br>V** | **8** Télékinésie<br>**8** Réchauffer, refroidir<br>**9** Lévitation<br>**1** Esprit frappeur (bruit ténu)<br>**10** Modifier la météo | **10** Écran mobile contre objets<br>**10** Bulle d'isolation | **1** Présentement<br>**2** Précog. sur la météo<br>**8** Transparence<br>**8** Précog. sur les choses |
| **Corps<br>C** | **7** Soins accélérés<br>**9** Force surhumaine<br>**10** Télurgie<br>**10** Modifier sa taille<br>**12** Modifier son apparence<br>**5** Coup mental | **6** Ralentir son métabolisme<br>**7** Résister aux poisons<br>**9** Écran corporel | **6** Traces physiques ténues<br>**4** Voir les zones malades |
| **Corps éthéral<br>M** | **8** Esprit marchand<br>**10** Esprit des plans<br>**10** Action sur l'éther | **7** Résister courants éthéraux<br>**9** Def. contre créatures éthérées | **8** Voir au loin (lieu connu)<br>**8** Voir les brèches<br>**9** Voir les archétypes et les entités-planètes<br>**8** Se situer dans les plans<br>**7** Lecture de l'aura |
| **Composés** | **12** Télékinésie éloignée **V+M**<br>**15** Ubiquité **C+V**<br>**15** Arrêter le temps **M+C**<br>**12** Appel interuniversel **M**<br>**12** Invisibilité réelle **C+V** | **10** Situer un objet **M+V**<br>**13** Rendre invisible **V**<br>**13** Absorber l'énergie : énergie psy, puis V, F, M , C **V+M** | |

**Quelques intitulés de pouvoirs psy :**
S'il n'est pas besoin d'expliquer ce qu'est la Lévitation ou la Télékinésie, certains pouvoirs psy méritent un mot d'explication.
**Tour d'ivoire,** par rapport à l'écran mental, permet de couper son psychisme des événements extérieurs : visions horribles dangereuses pour le Mental, ou simplement informations parasites.
**Bulle d'isolation** permet la même coupure, mais des gênes matérielles : bruit, lumière...
**Transparence** permet de voir au travers d'un mur ou d'une boîte comme s'ils étaient en verre.

**Télurgie** permet de se déplacer à vitesse quasi instantanée du point où l'on se trouve vers un point que l'on voit. La trajectoire peut traverser du vide (ravin, espace entre immeubles), mais pas un obstacle matériel (ne pas traverser l'autoroute à une heure de pointe).
**Traces physiques ténues** permet de voir les traces de chaleurs, les radiations...
**Esprit marchant ou volant.** Dans un cas, le corps éthéral se déplace comme un homme marchant, même au dessus du vide. Dans le second cas, il se déplace comme un oiseau.
**Esprit des plans** permet de voyager de la même façon dans les plans et l'Intercontinuum (pour récupérer un Mega perdu en Transfert ou en Transit par exemple).
**Appel interuniversel** permet d'utiliser télépathie avec une personne connue même dans un autre univers.
**Situer un objet** permet de localiser cet objet n'importe où dans l'univers où l'on se trouve, c'est-à-dire, selon son éloignement, selon la connaissance du lieu par le psy, et selon la marge de réussite, dans quelle zone de l'espace ou sur quelle planète, voire même une vision du lieu ou le nom du lieu, ou encore de personnes liées à l'objet. L'objet doit être connu du psy, ou vu en photo.

### 8.5.2 LA MAGIE

| Table de Rang des sorts | | |
|---|---|---|
| **SORTS de STRUCTURE** | **SORTS de COMPORTEMENT** | **SORTS d'ACTION** |
| **1 Modification bénigne :** Réchauffer. Refroidir. Déplacer sans obstacle. | **1 Détection simple.** | **1 Brouiller un sens. Voir, entendre mieux.** |
| **2 Modifications forte :** Cuire. Glacer. Changer terre en boue. Eau en glace. Enflammer une branche. Foudre si déjà orage. | **2 Détection précise** 1 élément simple. | **2 Soigner sans altérer** (intoxication, poison léger). |
| **3 Altération simple :** Casser, mettre en poudre. Réparer une pièce tordue. Déshydrater quelqu'un. Vieillir un peu. Écrire un sort. | **3 Suggestion faible.** Camouflage. Sentiment léger : tristesse, pleurer, faim. | **3 Action non censée dans son élément** Courir dans l'eau, grimper au mur. Écarter les flammes, marcher sur l'eau, chute légère. |
| **4 Altération forte, transformation simple** Apparition d'un peu de matière brute, d'une source. Phénomène naturel de base : pluie. Récoltes meilleures. Créer une pièce à partir de matière, sculpter. Produire lumière, flamme. Bouclier d'énergie. Nuages et foudre. Enflammer un arbre vivant. | **4 Suggestion forte sur créature animale.** Appel d'un élémental. Appel d'un animal. | **4 Créer un zombie à partir de vivant. Illusion (d'apparence).** Abuser un sens. premiers soins : arrêter les saignements. Créer de l'eau, de la terre. Enterrer, léviter. Accélérer, ralentir, immobiliser. Armure. Créer un ectoplasme. |
| **5 Transformation forte sauf vivant** Absorber la lumière. Rendre un lieu brûlant, sec. Inonder, liquéfier. Trombes, tempête. Réunifier des débris. | **5 Contrôle des esprits simples :** Morts vivant, zombis, animaux. Détection précise élément sophistiqué. Détection divinatoire. Questionner les esprits. | **5 Abuser les 5 sens (illusions simples).** Voir, entendre au-delà du normal à travers un mur, via un objet, voir le passé. Faux effets magiques. Création d'objets composites. |

| Table de Rang des sorts | | |
|---|---|---|
| **SORTS de STRUCTURE** | **SORTS de COMPORTEMENT** | **SORTS d'ACTION** |
| **6 Transformation vivant-vivant faible** Vieillir (sauf rétro-action). Travail sur les objets magiques. | **6 Suggestion forte sur humains** Apaiser, colère, sommeil. Rendre bête, peur, obéissance vague. Envoyer un rêve. Parler des langues - démons ou d'autres règnes. | **6 Modifier ses traits.** Guérir les blessures (les causer). Asphyxier, brûler. |
| **7 Transformation vivant-vivant (ou inerte) forte** (Se) Transformer (sans gagner de point), en humain, animal. Créer Goules. | **7 Lier un esprit simple ou familier (long terme).** | **7 Apparence d'un autre règne. Se transformer.** Combustion/gel interne. Pétrifier, dissoudre. Illusion complexe. Image miroir. Voir à travers un animal lié. |
| **8 Transformation vivant-vivant supérieure** (Se) transformer avec gain ou en créature supérieure matérielle. Se déplacer dans son milieu Énergie. Rajeunir. Renvoi de sort. | **8 Suggestion forte durable :** Passion, haine, fidélité, Admiration, héroïsme, désespoir. Contrôle des esprits obéissants (goules, élémentaires, humains faibles ou confiants). Rendre intelligent. Appel des êtres démons. | **8 Rendre fort.** Réparer un membre perdu. Respirer sous l'eau, dans le feu, sous la terre. Marcher sous terre. Voler. |
| **9 Transformation élémentaire inerte en vivant faible. Transformation durable** Golem. Source, geyser, cratère, forêt, îlot, colline, fertilité, tempête, brume éternelle. Renvoi de magie. | **9 Contrôle des esprits forts** Contrôle humain, commander aux créatures de sa magie, au goules. Noms des choses simples. | **9 Créer un mort-vivant,** un zombie à partir de cadavre Animer une momie, un golem. Résurrection suivant immédiatement la mort. Vision du futur. Faire disparaître. |
| **10 transformation de paysage minéral ou mort** Grotte, maison, mobilier. | **10 Contrôle être-démon faible.** | **10 Recharge auto d'un objet.** |
| **11 transformation minéral - végétal** Idem + plante, forêt, décors. | **11 Arrêt du temps.** | |
| **12 transformation inerte en vivant réel et durable** Transformation, apparition d'un ensemble minéral + végétal + animal. Changer animaux en individus faibles. | **12 Contrôle être démon fort.** | **12 Téléportation. Clone. Résurrection.** |
| **13 idem avec apparition de vivants forts** (esprits des limbes, des greniers cosmiques) | **13 Noms des démons. Verbes.** | **13 Transporter dans l'avenir.** |

### 8.5.3 Les sorts types

**Liste des Sortilèges par Énergie et Rang :**

| | | |
|---|---|---|
| **Magie Universelle**<br>1. Détection de magie<br>1. Déclencher un focus<br>3. Lancer de sort fixe<br>3. Charger un focus<br>4. Créer un focus<br>6. Armure (dissipe la magie, diminue les dégâts)<br>6. Relais (le sort part du relais)<br>7. Bouclier (dévie le sort, malus au lancer)<br>8. Annuler la magie (sur un lieu, un sujet) | **Métal**<br>1. Détecter les métaux<br>2. Faire chauffer le fer et l'acier<br>4. Faire chauffer les métaux<br>4. Recouvrir de métal<br>4. Renforcer/ramollir les métaux<br>5. Corrompre le métal<br>5. Extraire le métal<br>9. Corrompre le fer<br>11. Isoler magiquement fer ou acier | **Protection**<br>2. Déclencheur de sort<br>2. Protection contre les maladies<br>4. Armure invisible<br>4. Protection contre les éléments<br>5. Protection contre la magie<br>5. Protection contre la malchance<br>5. Protection contre un Règne<br>9. Immunité à un Règne<br>10. Renvoi de magie |
| **Eau**<br>2. Eau en brume<br>2. Eau en glace<br>3. Courir dans l'eau<br>3. Déshydrater quelqu'un<br>3. Faire pleurer<br>4. Marcher sur l'eau<br>4. Arrêter les saignements<br>4. Contrôler un élémental d'eau<br>4. Créer de l'eau<br>4. Faire jaillir une source (eau proche)<br>4. Faire pleuvoir<br>5. Assécher un lieu (10 m²)<br>5. Liquéfier une substance<br>5. Respirer dans l'eau<br>5. Trombes d'eau<br>6. Désespoir (total durant 1 h)<br>6. Parler aux créatures marines<br>8. Appeler un élémental d'Eau<br>9. Commander aux créatures marines<br>9. Créer une source (3 l/min) sans eau proche<br>9. Se transformer en élémental d'eau | **Charme**<br>1. Brouiller un sens<br>3. Émotion envers une personne<br>3. Sensation<br>4. Suggestion<br>6. Absorption de sort<br>6. Oubli<br>8. Hypnose<br>9. Commandement | **Sorcellerie**<br>0. Détection de la magie (noire/blanche)<br>2. Maladie<br>3. Émotion envers une personne<br>4. Guérir une maladie<br>4. Magie en Physique<br>4. Paralyser<br>5/6. Envoûtements<br>5. Interroger les esprits<br>5. Invocation d'un familier<br>6/8. Exorciser envoûtement/possession<br>8. Renvoi de sort<br>8. Appeler les démons<br>7/9. Se transformer en animal totem/autre<br>12. Renvoyer les démons |

| | | |
|---|---|---|
| **Terre**<br>2. Détection des minerais<br>3. Marcher sur les murs<br>3. Roc en terre ou sable<br>3. Donner faim<br>4. Armure<br>4. Contrôler une élémental de terre<br>4. Créer de la terre<br>4. Enterrer<br>4. Sculpture<br>4. Augmenter les récoltes<br>5. Pulvériser et retour<br>6. Apaiser<br>6. Donner sommeil<br>6. Parler aux arbres<br>6. Parler aux créatures terrestres<br>7. Pétrification<br>8. Appeler un élémental de terre<br>8. Se déplacer dans la terre<br>9. Commander aux créatures terrestres<br>9. Rendre une terre fertile<br>9. Se transformer en élémental de terre | **Divination**<br>m. Détection de la magie<br>m. Détection de la magie noir<br>1/5. Voir, entendre a distance sans/avec obstacle<br>1. Compréhension<br>2. Détecter les sentiments<br>2. Détection<br>4. Détection des êtres invisibles<br>4. Voir dans le noir<br>5. Brouiller les divinations<br>5. Détecter les liens familiaux<br>5. Détecter les mensonges<br>6. Lire les pensées<br>5. Voir le passé<br>9. Connaître le nom des choses<br>9. Vision du futur | **Temps**<br>1. Alarme<br>1. Connaître le temps écoulé<br>3. Ralentir<br>4. Accélérer<br>4. Blocage<br>4. Déclencheur de sort par le Temps<br>5. Voir le passé<br>6. Ralentir les fonctions vitales<br>6. Vieillir<br>9. Deviner l'avenir<br>9. Permanence<br>8. Rajeunir<br>11. Arrêt du temps<br>9/12. Téléporter expédier/double sens<br>12. Transporter dans l'avenir spécial |
| **Feu**<br>1. Réchauffer<br>2. Allumer un feu<br>3. Protection contre le feu<br>3. Cicatriser des blessures<br>4. Contrôler un élémental de feu<br>4. Créer du feu avec/sans combustible<br>4. Produire de la lumière avec/sans composant<br>5. Absorber la lumière<br>5. Éteindre un feu/incendie<br>5. Voir dans le noir la chaleur<br>6. Parler la langue des démons<br>6. Rendre furieux<br>6/8. Déclencher une passion (brève/durable)<br>7. Combustion interne<br>8. Appeler un élémental de feu<br>9. Réveiller un volcan<br>9. Se transformer en élémental de feu | **Enchantement**<br>1. Créer un focus<br>2. Déclencheur de sort<br>2. Prévision de l'enchantement<br>4. Stockage de sorts ou points de magie<br>5. Déclenchement par la pensée<br>5. Dévier la magie<br>6. Lier focus et objet<br>6. Lier un événement à un lieu<br>6. Préparation d'objet<br>8. Quintessence<br>10. Lier Métal (fer/acier) et Magie<br>10. Lier un esprit<br>10. Recharge automatique d'un sort | **Spiritisme**<br>4. Créer un ectoplasme<br>5. Interroger les esprits<br>5. Vision<br>5. Interroger les morts coopérant<br>8. Interroger les morts neutres<br>10. Interroger les morts pas d'accord<br>8. Appeler un esprit ou un fantôme |

| | | |
|---|---|---|
| **Air**<br>2. Appeler un élémental d'air<br>3. Créer des odeurs<br>3. Créer des sons/intelligible<br>4. Contrôler un élémental d'air<br>4. Créer du vent<br>4. Léviter<br>5. Commander aux créatures aériennes<br>5. Créer du vide<br>5. Créer une tempête<br>6. Asphyxier<br>6. Parler aux créatures aériennes<br>6. Rendre bête<br>7. Forme gazeuse<br>8. Rendre intelligent<br>8. Voler<br>9. Créer un cyclone<br>9. Se transformer en élémental d'air | **Guérison**<br>1. Fertilité<br>2. Guérir les maladies<br>4. Guérir les blessures<br>5. Guérir les sentiments<br>6. Guérir les troubles mentaux<br>5/8. Raviver la mémoire "trou"/amnésie<br>8. Régénérer les organes et les membres<br>8. Réparer les corps<br>8. Réparer les infirmités<br>8. Rajeunissement<br>9/12. Ressusciter mort récent/ancien | **Chamanisme**<br>2 .Trouver son totem<br>4. Invoquer son totem<br>7. Se lier a son totem<br>7. Voir le monde comme son totem<br>8. Appeler son totem à son secours<br>9. Se transformer en son totem |
| **Brume/illusion**<br>1. Brouiller un sens<br>1. Camouflage<br>4. Abuser un sens<br>4. Changement de matière<br>4. Créer un hologramme<br>4. Déguisement<br>5. Abuser les cinq sens<br>5. Faux effet magique<br>6. Envoyer un rêve<br>6. Peur<br>7. Image miroir<br>7. Programmation d'illusion<br>7. Invisibilité<br>9. Permanence d'illusion | **Invocation**<br>3. Appel d'un esprit simple<br>3. Repousser un esprit<br>4. Cercle de protection<br>4. Invocation de forces naturelles<br>4. Invocation d'une créature naturelle<br>5. Contrôler un esprit simple<br>5. Invocation d'un familier<br>7. Lier un esprit simple<br>7. Appeler un démon<br>9. Pactiser avec un démon<br>10. Repousser un démon<br>7. Appeler un élémental<br>10. Contrôler un démon<br>10. Invocation d'un objet<br>12. Lier un démon<br>12. Renvoyer un esprit ou démon | **Vaudou**<br>2. Appeler un loa (esprit)<br>2. Lancer un sortilège<br>3. Écrire un vévé<br>4. Faire un zombie<br>5. Créer un vévé<br>6. Créer un wanga<br>6/9. Envoûtement suggestion/contrôle<br>9. Acheter un loa<br>10. Contrôler les loups-garous<br>12. Créer un baka |

| | | |
|---|---|---|
| **Boue (Création de vie)**<br>2. Soins d'intoxication<br>4. Fertilité<br>4. Pousse des plantes<br>4. Soins de blessures<br>5. Soins de maladies<br>5. Contre fertilité<br>6. Absorption de vie<br>6. Vieillesse<br>6. Création d'automate<br>7. Croisement d'espèces<br>7. Croissance accélérée<br>7. Transformation corporelle<br>8. Régénérer membres et organes<br>8. Rajeunissement<br>9. Création de golem<br>12. Création d'un clone<br>12. Croisement de Règnes<br>12. Résurrection | **Métamorphose**<br>5. Changement temporaire<br>6. Changement d'apparence<br>6. Changement de taille<br>7. Prendre l'apparence d'un autre Règne<br>9. Transformation en autre Règne | **Runes**<br><br>*1. Apprendre une rune*<br>*2. Déclencheur de sort*<br>*4. Combiner les runes*<br>*4. Lire les runes*<br>*5. Écrire les runes*<br>*9. Appeler les esprits des runes*<br><br>*C'est une magie proche de celle des Noms. Mais le jeu de runes est défini une fois pour toutes (à créer d'après les runes nordiques et d'autres).* |
| <br>**Électricité**<br>2. Flash<br>2/4. Créer la foudre nuages/pas de nuages<br>3. Aimanter les objets<br>4. Accélération<br>4. Se protéger de l'électricité<br>5. Créer un orage<br>5. Lancer un éclair<br>5. Pluie de feu<br>6. Barrière électrique<br>9. Se transformer en éclair | **Nécromancie**<br>2. Créer un zombie<br>2. Principes vénéneux<br>5. Contrôler les mort-vivants<br>5. Créer des goules<br>6. Envoûtements<br>6. Invocation d'un familier<br>8. Réparation des corps<br>9. Devenir mort-vivant | |

**Remarque :** Oui le MJ est mis à rude contribution, mais comme il maîtrise Mega 4, il est forcement exceptionnel. :)

# Sommaire